MARZO 2005

02

DIGIMAG

ARTE DIGITALE E CULTURA ELETTRONICA

STEVE MANN / GILGAMESH
MASSIMO BANZI / LIMITEAZERO / TATIANA
APE 5 & MICKY RY / GAMESCENES

DIGICULT

Digital Art, Design & Culture

Fondatore e Direttore:
Marco Mancuso

Comitato consultivo:
Marco Mancuso, Lucrezia Cippitelli, Claudia D'Alonzo

Editore:
Associazione Culturale Digicult
Largo Murani 4, 20133 Milan (Italy)
http://www.digicult.it
Testata Editoriale registrata presso il Tribunale di Milano, numero N°240 of 10/04/06.
ISSN Code: 2037-2256

Licenze:
Creative Commons
Attribuzione-NonCommerciale-NoDerivati - Creative Commons 2.5 Italy (CC BY-NC-ND 2.5)

Stampato e distribuito tramite Peecho

Sviluppo ePub e Pdf:
Loretta Borrelli

Cover design:
Eva Scaini

INDICE

Valentina Tanni
Wimp…e Il Desktop Da' Spettacolo 3

Marco Mancuso
Gamescenes, La Software Art A Torino 5

Monica Ponzini
Gilgamesh, Bastian Arler 9

Massimo Schiavoni
Bill Viola Esplora Le Nostre Passioni 12

Simone Bertuzzi
Giappone E World Pop, Yoshio Machida 18

Giulia Baldi
To Reboot, Far Ripartire Il Sistema 21

Leo Learchi
Recensioni, David Sylvian / Agf_delay / Apparat 23

Alex Dandi
Adventures In Acid Land 29

Bertram Niessen
Tatiana, Manipolatore Di Immagini 34

Bertram Niessen
Ape 5 E Micky Ry 39

Marco Mancuso
ˆvrec, Nuove Produzioni Audiovisive 43

Luigi Pagliarini
Luca Tanzini, Musica@colori 50

Teresa De Feo
Massimo Banzi, Tra Ironia E Narrazione 53

Simona Brusa
Steve Mann, Incubo O Realta' Futura? 55

Tiziana Gemin
Le Trasmutazioni Digitali Dei Limiteazero 58

Massimo Schiavoni
Paci Dalo', Italia Anno Zero 63

Annamaria Monteverdi
Il Tecnoteatro Abita A Cascina 68

Miriam Petruzzelli
Free-form Fabrication 72

Lorenzo Tripodi
Digital City (digital Flaneur) 76

Gigi Ghezzi
Internet Humor, Come Ripensare L'umorismo 79

Gianluca Del Gobbo
Fishouse, La Web Art E I Committenti 81

Gianluca Del Gobbo
Deliriouniversale.com, Il Sito Dei Sogni 84

Tatiana Bazzichelli
Machines Will Eat Itself! 86

Maria Molinari
Creative Commons 88

Wimp...e Il Desktop Da' Spettacolo

Valentina Tanni

Era il 1997 quando Alexei Shulgin lanciava Desktop Is, progetto web dedicato interamente al desktop del computer. La schermata principale del pc, che dall'avvento delle prime GUI (Graphical User Interface) si è uniformata sulla metafora della scrivania, con documenti, cartelle, schedari e cestini, era vista dall'artista russo come una specie di specchio della personalità. Un po' come l'arredamento della nostra casa, i vestiti che portiamo o i titoli dei libri schierati nella nostra biblioteca. Oltre a raccontare qualcosa di noi, il desktop veniva caricato di una grande importanza per la sua capacità di incarnare un "nuovo paesaggio", un environment visuale onnipresente per milioni di persone. Così il sito, ancora visibile, raccoglieva delle istantanee scattate ai desktop di decine di persone; una galleria tutta da spulciare: allora con spirito vouyerista e oggi con la curiosità dell'archeologo dei media. A quasi otto anni da quel primo progetto, scarno e concettuale, Shulgin ritorna sul tema dell'interfaccia a finestre con il software Wimp, sigla che sta per Windows Interface Manipulation Program, ma che è anche un riferimento-omaggio alle Wimp storiche (Windows, Icons, Menus and Pointing devices), messe a punto dalla Xerox negli anni Settanta e antenate delle attuali interfacce grafiche.

Affiancato dal programmatore Victor Laskin, l'artista russo ha messo a punto un software che crea animazioni audio-visuali in tempo reale a partire dalle finestre del sistema operativo Windows. Usando come input visuale tutte le applicazioni rappresentate graficamente sul nostro desktop (icone, finestre di dialogo, testi e immagini) Wimp le mescola e le remixa utilizzando i classici effetti visivi normalmente usati nel vjing: colorazioni, moltiplicazioni, sovrapposizioni, filtri. Il tutto, naturalmente, in perfetta sincronizzazione con la colonna

sonora musicale.

I due autori suggeriscono i possibili usi del programma, distribuito come freeware: “può essere un tool per il vjing, un generatore grafico o un’opera d’arte concettuale”. Di certo questo progetto, oltre ad un’evidente attitudine ludica, spinge ancora una volta alla riflessione sull’importanza della programmazione e sulla non-neutralità dei sistemi di gestione dei dati. Seguendo una scia di pensiero molto diffusa tra i computer artists, e che potrebbe essere riassunta dallo slogan “software is mind control”

A questo si aggiunge un innegabile gusto per l’estetica dell’errore e del crash: Gimp mette in scena una serie di evoluzioni e modificazioni visive che talvolta conducono a blocchi, assimilabili ad una scena del film Matrix (la scena dell’incrinarsi del mondo reale, in questa prospettiva, è molto significativa). Cadute di coerenza dello schermo, apparizione di finestre indesiderate, messaggi di errore o falle nel tessuto grafico dell’interfaccia. Gimp trasforma tutto questo in intrattenimento. E per una volta il sistema operativo è l’assoluto protagonista.

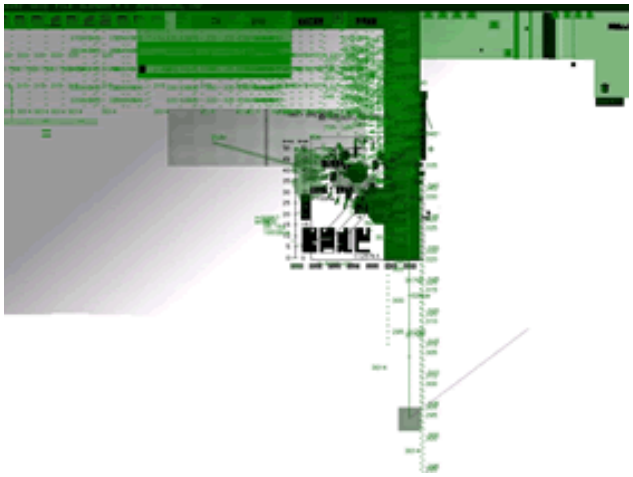
---

www.wimp.ru

www.easylife.org/desktop

Gamescenes, La Software Art A Torino

Marco Mancuso



Il pubbilco del Piemonte Share Festival 2005 ha potuto godere, all'interno della sua programmazione, di una ricca rassegna di software art sufficientemente rappresentativa delle diverse modalità di sperimentazione artistica che si muovono all'interno dell'orizzonte videoludico. La mostra Gamescenes, curata da Domenico Quaranta, ha cercato di sondare, da un lato il modo in cui il videogame sta trasformando tutte le altre forme culturali e dall'altro il modo in cui gli artisti e i game designer stanno trasformando a loro volta il mezzo video ludico in uno strumento finalmente maturo, capace di farsi portatore di pensieri differenti e di messaggi complessi.

Nello spazio di tre sale all'interno della splendida cornice di Palazzo Cavour, lo spettatore è stato guidato attraverso lavori ormai storici ma anche attraverso sperimentazioni recenti, in cui gli artisti distruggono tutto ciò ci sta dietro e dentro. Togliendo quindi giocabilità al game (come nei software progettati da Jodi e Retroyu) ne traggono materiali che vengono rimontati in nuovi narrative (come per i lavori di Brody Condon e Eddo Stern), ne mettono in discussione l'ideologia (TWCDC) e ne analizzano i meccanismi per dare vita a un nuovo game design "critico" (come per i software di Antonio Riello, Josh on, Newsgaming, Molleindustria). Il software viene infine utilizzato anche per veicolare nuovi contenuti di complessità e raffinatezza crescente, come per i progetti di Carlo Zanni (presentato lo scorso Digimag01), Martin Le Chevallier, Jhon Klima, Starss, Kinematic Collective.

Nella rassegna Gamescens, a software, giochi, installazioni, si affiancano anche i quadri di Mauro Ceolin, che restituisce consistenza al paesaggio dei videogiochi come fosse un paesaggio reale e le stampe di Nullsleep, che innesta invece sul paesaggio reale spazi e personaggi

usciti dal Gameboy. Infine, all'interno della mostra, è proprio il Gameboy che assume un ruolo principale nel momento in cui vengono presentati alcuni dei gruppi più rappresentativi della cosidetta scena della micromusic (o musica 8bit) che utilizzano la mini piattaforma Nintendo come sintetizatore sonoro. Le note digitali erano diffuse attraverso i progetto Solar Audio Bag (una borsa audio ad energia solare) dell'italiano Tonylight.

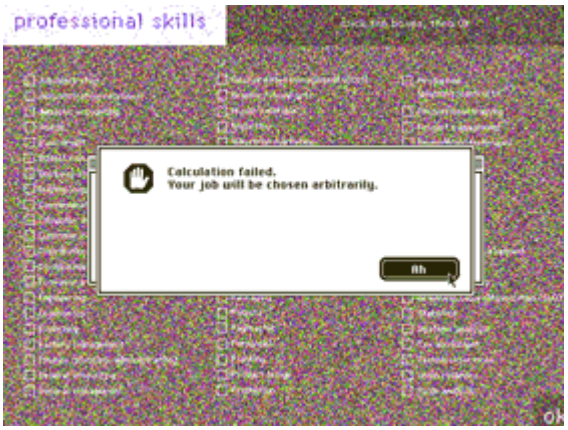
Riportiamo qui di seguito le schede di presentazione, preparate per il Piemonte Share Festival dal curatore Domenico Quaranta, di due tra i lavori più interessanti presenti all'interno della mostra: il software di Martin Le Chevallier e quello del collettivo TWCDC.

Martin Le Chevallier (FRA) – Vigilance 1.0, 2001

In una piccola SimCity ordinata e rassicurante, il giocatore è invitato a indossare i panni di un sorvegliante che, dall'alto della sua stanza scura piena di monitor, sorveglia scuole e strade, supermercati e parcheggi, uffici e parchi. Il suo compito è quello di individuare, con un click, reati di ogni ordine e grado, dall'attraversamento irregolare della strada al traffico di droghe, dall'abbandono di spazzatura al porto d'armi, dall'ubriachezza molesta alla pedofilia; evitando, ovviamente, di fissarsi su cittadini ignari e innocenti, perché altrimenti il reato, quello di diffamazione, lo compie lui. D'altra parte, ogni crimine non rilevato è un potenziale crimine ripetuto, per cui l'attenzione deve essere sveglia e costante. Il meccanismo del gioco è chiarissimo, così come il sistema di valori su cui si basa: la sorveglianza è giusta e necessaria, ma va praticata con equilibrio. Nessuna ironia, nessuna critica. Eppure, mano a mano che il gioco prosegue, e la sua identificazione cresce, è lo stesso giocatore a percepire l'errore di fondo insito nel sistema di valori in cui è andato riconoscendosi.

Portando all'estremo l'identificazione con l'etica della videosorveglianza, Martin Le Chevallier ne sviluppa così la critica più radicale: quanto vale la nostra privacy? È giusto sacrificarla a un ideale di sicurezza che non potrà mai essere completa? E ha senso indurre i controllori a compiere un reato in nome della prevenzione di

altri reati? In una piccola SimCity ordinata e rassicurante, il giocatore è invitato a indossare i panni di un sorvegliante che, dall'alto della sua stanza scura piena di monitor, sorveglia scuole e strade, supermercati e parcheggi, uffici e parchi. Il suo compito è quello di individuare, con un click, reati di ogni ordine e grado, dall'attraversamento irregolare della strada al traffico di droghe, dall'abbandono di spazzatura al porto d'armi, dall'ubriachezza molesta alla pedofilia; evitando, ovviamente, di fissarsi su cittadini ignari e innocenti, perché altrimenti il reato, quello di diffamazione, lo compie lui. D'altra parte, ogni crimine non rilevato è un potenziale crimine ripetuto, per cui l'attenzione deve essere sveglia e costante.



Il meccanismo del gioco è chiarissimo, così come il sistema di valori su cui si basa: la sorveglianza è giusta e necessaria, ma va praticata con equilibrio. Nessuna ironia, nessuna critica. Eppure, mano a mano che il gioco prosegue, e la sua identificazione cresce, è lo stesso giocatore a percepire l'errore di fondo insito nel sistema di valori in cui è andato riconoscendosi.

Portando all'estremo l'identificazione con l'etica della videosorveglianza, Martin Le Chevallier ne sviluppa così la critica più radicale: quanto vale la nostra privacy? È giusto sacrificarla a un ideale di sicurezza che non potrà mai essere completa? E ha senso indurre i controllori a compiere un reato in nome della prevenzione di altri reati?

TWCDC (USA) – Stop Bush!

Together We Can Deafeat Capitalism è un collettivo di artisti/attivisti fonsato nel 1997 da Andy Cox a San Francisco. L'obbiettivo del collettivo è quello di compattere, sul piano culturale e idologico, il capitalismo attraverso installazioni nello spazio pubblico, siti internet e videogame, utilizzando tutte le tattiche della guerrilla culturale e del culture jamming.

Stop Bush! è un picolo gioco (dura appena 90 secondi), in cui il giocatore si trova assalito da un'orda di soldati con il volto di George Bush e dei cagnoloni con collare chiodato e il muso di Dick Cheney, che bisogna fermare a colpi di mouse. 'immersione

del gioco è negata dal suo interrompersi auotonomamanete dopo soli 90 secondi, al termine della canzone di cui sembra costituire il videoclip. Stop Bush! non intende aizzarci ad aprire un nuovo fronte nella guerra globale, ci dice che la guerra è mostruosa e che mostri sono coloro che ce la vendono come unica via alla pace

E che se l'orda di guerrafondai va fermata, non potremo certo farlo con le loro stesse armi.

---

http://martinlechevallier.free.fr/

Gilgamesh, Bastian Arler

Monica Ponzini

L'epopea di Gilgamesh è una delle più antiche leggende del mondo e narra di temi fondamentali come l'amicizia, la morte e la ricerca dell'immortalità. Racconta di un viaggio, compiuto da due eroi (un re semidio e un essere saggio ma dalle sembianze ferine), in cui non solo uno dei due dovrà morire, ma anche il secondo andrà incontro al fallimento del suo scopo e a una conseguente, amara, presa di coscienza del suo stato di essere perituro. E', come le altre leggende, una parabola delle problematiche con cui l'umanità si confronta da secoli e che sono state rielaborate nelle forme narrative più svariate.

Partendo dal mito, il giovane artista olandese Bastiaan Arler ha provato a ripercorrere le orme di Gilgamesh al giorno d'oggi, compiendo una performance di 6 giorni e riassumendola in My Name is Gilgamesh, un video di 16 minuti. L'azione si è svolta in bilico tra il tentativo d'immedesimazione con l'eroe, attraverso la decisione di privarsi quasi completamente del sonno (una delle prove dell'eroe Gilgamesh e, per una singolare coincidenza, una delle precedenti performance dell'artista) per raggiungere alterazioni percettive, e il palese rovesciamento dell'auraticità dell'impresa, con la scelta di farsi riprendere tra e dai passanti, quasi che il mito si ribaltasse in un atto radicato all'interno della società e non destinato a spazi speciali (il tempo sospeso della leggenda da una parte e le gallerie come spazi privilegiati per le performance dall'altra).

Così, l'immaginario mitico si stempera nel quotidiano e acquista nuove implicazioni nell'attualità: il novello Gilgamesh/Bastiaan attraversa l'oceano in aereo e da Milano arriva a New York con il suo compagno di viaggio e alter ego l'orsacchiotto. Nella città simbolo del nuovo mondo e di una nuova schiera di (super)eroi, tutti i personaggi e le situazioni del mito trovano una loro compiuta corrispondenza: le statue degli dei e del toro che Gilgamesh deve affrontare, la foresta di cedri (a Central Park) e le montagne alte fino al cielo e dalle radici che raggiungono il regno dei morti, che si trasmutano nella presenza memoriale delle Twin Towers a Ground Zero. Come Gilgamesh, Bastiaan dovrà perdere il suo compagno (a cui darà degna sepoltura dopo averlo cosparso di latte e cereali simili a fiorellini) e vagherà alla ricerca di una verità sfuggente, nascosta (o paradossalmente implicata?) dagli slogan vuoti di Times Square.

Il filmato, praticamente privo di effetti speciali e di parlato, con solo commento musicale, utilizza a tratti lo split screen e riporta i passi salienti dell'epopea in baloons e riquadri che ricalcano l'impostazione dei fumetti.

Dalla strutturazione del medium ai riferimenti visivi, dunque, My Name is Gilgamesh rappresenta il mito attraverso una performance che costruisce paralleli e contrapposizioni rimanendo saldamente radicata nell'immaginario attuale. A partire dalla scelta di sviluppare la "prova" nella megalopoli che, più che mai, corrisponde a quello che era Babilonia nell'antichità, con la sua folla onnipresente (e tipica anche dei fumetti), per passare alla spada di luce (che forse ricorda quella dello Jedi?) e alla sepoltura di un alter-ego/simbolo rassicurante dell'infanzia, per finire con la perdita non dell'illusione dell'immortalità, come per Gilgamesh, ma della stessa possibilità di trovare un senso nella realtà, imprigionata da indecifrabili labirinti semantici...

---

http://www.arler.net

Bill Viola Esplora Le Nostre Passioni

Massimo Schiavoni

Dal 4 Febbraio al 15 Maggio la Fundación La Caixa di Madrid in Spagna ospita gli ultimi lavori del videoartista – performer americano Bill Viola, lavori che ha voluto raggruppare sotto un'unica denominazione: Le Passioni. Vedremo quindi opere elettroniche video-musicali come L'incrocio del 1996, Sei teste del 2000, Montagna silenziosa del 2001, Emersione e Quintet del 2002, esplorando l'alimentazione e la complessità delle emozioni umane stordendo visivamente e afferrando psicologicamente la nostra anima. Parlare di questa mostra è come entrare in contatto psicologico e fisico con il nostro conscio e il nostro inconscio, è come essere al centro del mondo videoartistico, è un'emozione per me come estimatore dell'artista da quando per la mia tesi ho scoperto che la videoarte è pittura, scultura, suono, performance, trasfigurazione ed empatia plurisensoriale ma soprattutto una grande conquista per esprimere a 360 gradi tutto quello che l'essere umano è in grado di concepire.

Facciamo un passo indietro nella storia. Ritornando all'evoluzione della videoarte, negli anni settanta Viola ha mosso i suoi primi passi accanto a personaggi ancora oggi sulla scena internazionale come Paik, Fabrizio Plessi, Joseph Beuys, Gilbert & George, Bruce Nauman, Vito Acconci, Dennis Oppenheim, Peter Campus, Richard Serra, Marina Abramovic, John Baldessari, Richard Foreman, William Wegman. E' l'inizio della rivoluzione tecnologica; vengono creati i primi microprocessori della Intel (1971), la Sony mette sul mercato le prime videocamere portatili (1972), la prima telecamera a colori portatile (1974), nasce la Microsoft (1975). La diffusione di strumentazione adatta alla libera realizzazione dei video favorisce questa arte, dalla facilità e alla economicità dei mezzi tecnicamente disponibili, e dall'altra parte dai centri che nasceranno in diverse parti del mondo. Fra questi

centri va ricordato l' italiano Art/Tapes/22 di Firenze, diretto da Maria Gloria Bicocchi, dove lavorò dal '74 al '76 proprio Bill Viola. Gli Stati Uniti furono come sempre all'avanguardia, grazie alla struttura delle fondazioni e all'apertura mentale delle direzioni dei grandi musei come il MOMA (Museum Of Modern Art) di New York e di Gallerie.

Negli anni ottanta e novanta la platea di artisti che faranno ricorso alla videoarte si amplia, entrano in gioco i nuovi arrivi come Pipilotti Rist, Studio Azzurro, Gary Hill, Mary-Jo La Fontaine, Piero Gilardi, Doug Aitken, Shirin Neshat, Cecilia Condit, Douglas Gordon, Matthew Barney, Sam Taylor-Wood, Woody Vasulka, Laurie Anderson, Mona Hatoum, Grazia Toderi, Vanessa Beecroft, Gillian Wearing, William Kentridge, Louise Forshaw, Jaki Irvine, Nan Hoover, Bruna Esposito, Tracey Emin, Elaine Foster, Georgina Starr, Jun Nguyen-Hatsushiba, Eva Marisaldi, artisti legati alla musica come Chris Cunningham e Spike Jonze, e artisti totali come Peter Greenaway e Derek Jarman che hanno coniugato più di altri cinema, letteratura, teatro, danza e musica. L'elenco potrebbe ancora proseguire ma penso che il vostro interesse abbia un limite, ma non credo Eccoci a lui.

Bill Viola per più di 30 anni ha generato i videotape, le video installazioni architettoniche, gli ambienti sani, prestazioni elettroniche di musica e gli impianti per la televisione che hanno trasmesso anche le radio. Le video installazioni di Viola sono ambienti totali che avvolgono la visione nell'immagine e suonano impiegando le tecnologie avanzate e si distinguono per la loro semplicità e precisione. Nato a New York nel 1951 Viola si è sempre interessato della musica, dall'infanzia al liceo dove suonava in un complesso rock fino a scoprire quella elettronica ed arrivando ad usare il video come strumento espressivo. Laureato in Arti Visive all'Università di Syracuse comincia a realizzare le prime installazioni e i primi videotape mai scostandosi dalla musica come legame elettronico con il video: quello che gli interessa non è l'immagine ma il segnale, è l'idea che qualcosa sia già in "funzione" prima di cominciare, come l'universo o la video camera. Nei suoi lavori si evidenziano continue meditazioni sull'essere umano, sulla

nascita e sulla morte, sul filo del rasoio tra il vivere e l'incominciare ad escludersi, tra il sogno e la veglia, tra emozioni contemporanee prese in prestito dalla storia dell'arte.

Molto religioso si immerge nel pensiero dei mistici, dello Zen e del Buddismo creando opere empaticamente destabilizzanti e con chiari riferimenti alla religione cristiana dove il fruitore deve entrare in contatto con questo ambiente sublime e spiritualmente interattivo. La materializzazione della memoria, la dilatazione del tempo, l'attitudine a trattare il suono come materia plastica e le immagini come onde sonore. Viola comunque fa vivere anche il silenzio, la spettacolarizzazione delle sue opere mescolata con l'emotività umana, la percezione passionale dell'individuo umano mescolata con la religiosità elettronica; fa rivivere i mostri generati dal nostro inconscio mescolati con i segni di quella realtà frammentaria che vengono rimossi dalla nostra attenzione. Tutto questo è dentro la sua arte. In The Passing nel 1991 c'è una concentrazione sulla meditazione estrema della nascita e della morte; l'atmosfera è notturna e onirica, improvvise ombre e spiragli di luce; un discorso visivo tra acquatico e terrestre, tra movimento e fissità.

A volte le sue immagini possono anche scorrere fuori dai monitor; in Passage del 1987 proietta le immagini della festa di compleanno di un bambino su di una parete alla quale si accede attraverso un corridoio stretto e lungo sei metri. Il video dura sei ore e mezza con immagini giocate con grandi primi piani, il tutto per evidenziare lo scorrere del tempo e dell'età in analogia con l'avanzamento dello spettatore nel tunnel. Il Trittico di Nantes del 1992 è forse l'opera più rappresentativa e sconvolgente di Viola. Tre grandi schermi sui quali scorrono in rallentamento le scene di un parto da un lato, una donna anziana sul punto di morte dall'altra ed al centro una figura di un uomo che fluttua nell'acqua. La metafora è quella del passaggio dalla vita alla morte, una sospensione drammatica e oggettiva fra il di qua e l'aldilà.

Siamo alla mostra. Durante un soggiorno di studio al Getty Research Institute, Viola aveva lavorato sul tema dell'espressione delle passioni,

che era stato codificato nel XVII secolo da Charles Le Brun e ripreso poi nel XIX secolo, su base scientifico-sperimentale, da Duchenne de Boulogne e da Darwin. Qui oltre che usando le risorse da studioso del Getty, si è trovato attirato dalle gallerie del museo ed ha passato molte ore da solo controllando specialmente le relative pitture devozionali dell'arte rinascimentale e medioevale. Il risultato è la sua serie corrente, Le passioni, l'argomento di questa mostra e una trasformazione nel suo essere. È una serie che ha cominciato negli anni passati e continua a fare, finora ci sono 20 parti (varie di cui già sono state acquistate dai musei importanti) di cui il tema è l'espressione delle emozioni archetipe. Le immagini sullo schermo di questi lavori sembrano immobili, ma, dopo qualche secondo, esse cominciano quasi impercettibilmente ad animarsi. Lo spettatore si rende allora conto che, in realtà, esse sono sempre state in movimento e che soltanto l'estremo rallentamento della proiezione, dilatando il momento temporale, le fa sembrare immobili: è come se, entrando nelle sale di un museo dove erano esposte le tele di antichi maestri, queste comiciassero per miracolo a muoversi. Nel fare gli impianti delle Passioni, Viola ha insistito su molti fili di influenza, la quale è stata occasionalmente diretta, prendendo come relativo punto di partenza la pittura.

Lo spettatore vedendo questa mostra si rende conto con sorpresa che a catturare la sua attenzione non è soltanto l'animazione di immagini che era abituato a considerare immobili. Si tratta, piuttosto, di una trasformazione che concerne la loro stessa natura. Quando, alla fine, il tema iconografico è stato ricomposto e le immagini sembrano arrestarsi, esse si sono in realtà caricate di tempo fin quasi a scoppiare e proprio questa saturazione imprime loro una sorta di tremito, che costituisce la loro essenza particolare. Ogni istante, ogni immagine anticipa virtualmente il suo svolgimento futuro e ricorda i suoi gesti precedenti. Se si dovesse definire in una formula la prestazione specifica dei video di Viola, si potrebbe dire che essi non inseriscono le immagini nel tempo, ma il tempo nelle immagini e a noi non resta che comprenderle.

Emergenza del 2002 è ispirato alla Pietà di Masolino, ibrida la deposizione e la resurrezione di Cristo. Nei primi minuti il rallenti evidenzia la disperazione delle piangenti che però si cercano con lo sguardo manifestando timidamente speranza e creando attesa; poi Cristo emerge da una tomba che sembra anche un battistero, la quale straborda di acqua, elemento al cui uso sia letterale che simbolico Viola non rinuncia. Un Cristo bianco di morte ma anche di alterità spirituale, nonchè di sensualità; la deposizione da parte delle due donne indica una timida sessualità, grazie ai contatti, sfioramenti, carezze. Viola conferma la forte connotazione pittorica della sua tavolozza elettronica. Una sorta di messa in scena dentro una scenografia registica ben ordinata e particolareggiata, dove il quadro diventa plurisensoriale.

Il saluto del 1995 è basato su una pittura dell'artista Jacopo Pontormo La Visitazione del sedicesimo secolo, con relativo uso degli attori e del movimento lento ad aprirsi verso l'esterno. L'incontro è quello di tre donne, ripreso ad alta velocità e proiettato con estremo rallentamento che anima l'istante immobile del quadro, espande il tempo dell'immagine rivelando così il prima e il dopo catturando lo sguardo in una nuova percezione piena di sfumature. L'incrocio del 1996 è un'installazione su grande scala del suono e del video che usa i simboli elementari di acqua e di fuoco come forze di trasformazione, con paralleli all'abbandono e alla trasformazione del Noi che sperimenta le emozioni più profonde.

Il Quintet del 2002, che era il primo lavoro delle passioni, è stato commissionato dalla galleria nazionale di Londra ed è stato ispirato dalla relativa pittura di Bosch, "Cristo con le spine". È la prima parte nell'esposizione. Per questo lavoro, come negli altri in serie, Viola ha usato gli attori, una nuova esperienza per lui. Quintet è esibito in una stanza scurita ed è visualizzato sull'ultimo sviluppo nel video playback: uno schermo flat-panel digitale, che produce un'immagine straordinariamente luminosa e tagliente ed è utilizzato molto efficacemente in questo caso per simulare il colore esagerato e l'illuminazione drammatica di umore della pittura di Bosch. Questa opera evoca la composizione della pittura senza riprodurla o appropriarla a esso. Gli attori e la fine dell'essere umano vista insieme, sembrano subire le onde delle emozioni intense ed opprimenti. Un uomo piangente è al centro dell'immagine. Le espressioni di soddisfazione, di disappunto e di speranza transitori sono sulle facce dei caratteri circostanti. Non c'è pubblicazione o storia, appena un

video non tagliato proiettato per 15 minuti.

“Lo stato umano sta soffrendo” Viola ha detto chiaramente, e questa esposizione mette in luce le sensibilità estreme, nel movimento lento esagerato, senza l’uso del suono, come esperienza interna specifica. L’ uso della macchina fotografica slow-motion ad alta definizione, che è stata destinata per generare gli effetti speciali negli annunci pubblicitari, fornisce un senso del romanzo per rappresentare la faccia umana nella transizione, con ogni sfumatura del gesto facciale che è reso visibile in dettaglio. Questa disposizione è ad alta definizione, con i colori che digitalmente sono stati intensificati: il tempo è sospeso mentre le immagini si evolvono prima di loro.

Cinque angeli per il millennio del 2001 riempie una grande galleria di video proiezioni di un uomo che si immerge nell’acqua e che galleggia. ccompagnato da un paesaggio misterioso ed espansivo con il suono, i cinque angeli sono spettacolarmente visivi.

Giappone E World Pop, Yoshio Machida

Simone Bertuzzi

Yoshio Machida vive a Tokyo, è musicista e artista visivo. Da qualche anno sta sviluppando sonorità piuttosto inedite, utilizzando field recordings, processing digitale e uno strumento percussivo autocostruito chiamato "Amorphone", sorta di gong concavo il cui suono risulta particolarmente avvolgente. Nel 1999 esce Hypernatural, box set limitato a 500 copie, contenente oltre ad un cd, una microcollezione di lavori visivi prettamente di matrice segnico-grafica. In questo primo lavoro (il secondo Hypernatural #2 esce nel 2001 per Softl Music) la matrice sonora è alquanto essenziale, incrociata tra tocchi di Amorphone e fischietti di uccelli, ottimamente amalgamati. L'insieme è un buon esperimento avant, ma la cosa spiazzante è lo spiccato senso pop diffuso in vari strati, udibilissimo sin dall'inizio di Kashima (Radiant Woods) e in chiusura, ipnotico, dove un canto low-fi si tramuta in drone music stratificata. Di questo album è uscita anche una versione processata attraverso un software chiamato Koan, prodotto da SSEYO, esempio diretto di generative music.

"C'è una zona in Sud Africa, chiamata Namaqua. Qui, varie tipologie di fiori sbocciano un'unica volta all'anno e l'intera pianura diventa un tappeto di fiori. Questa immagine è molto importante per quest'album". Yoshio Machida si riferisce a Infinite Flowers, ultima produzione dell'artista per la propria label Amorfon, avviata nel 2003, e sulla quale concentreremo l'attenzione di qui a poco. Infinite Flowers racchiude lo spirito che poi si ritroverà anche nelle altre produzioni dell'etichetta, lo sguardo esotico fa da traino concettuale e concreto al fluire dell'album, caratteristica che lo avvicina al lavoro di Un Caddie Renversè Dans l'Herbe, percepibile non soltanto nell'attitudine ma anche in certe sonorità minimal, su tutte, quelle delle quattro parti che compongono Namaqua, ovvero quelle forse meno distanti dai precedenti

Hypernatural. Ma a stupire è la bizzarria di !Hana Mambo!, dove una sezione percussiva reiterata fa da tappeto a un coro robotico e a semi melodie parecchio utilizzate in quella idm più soft (!). Una piacevole soundtrack instabile.

Si è parlato di sguardo esotico per Infinite Flowers. La definizione è però attiva anche per il resto dell'operato della label, cui pratica abituale è attingere da artisti provenienti da aree meno conosciute, tracciando traiettorie globali e unioni schizofreniche. Prima uscita di Amorfon è infatti firmata Fitz Ellarald, ovvero Vladislav Dobrovolski, russo, rappresentante una deriva che risente dell'influenza di certa elettronica europea recente, ma, va da sè, filtrata, melodica (talvolta sospesa) e salturiamente glitch; buona Omelia che sposta il tiro e accenna psichedelia soffocata; il finale (Baa, proposto in 3 versioni) è circolare, low-fi e.. perchè no, ironico.

In terra balcanica, Belgrado per la precisione, si attinge per la terza uscita di Amorfon, dove di elettronica non v'è traccia alcuna, Cinc il nome dell'ensemble, Shine of Wot? (Osecev Sjaj) il nome dell'album, 'Psychedelic Folk Ensemble' come amano definirsi. Ciò che ne esce è effettivamente una sorta di guitar-pop intriso di voci femminili e maschili in varie lingue, influenze contemporanee non mancano, nonostante l'atmosfera sia assolutamente folk, i testi (ove comprensibili da un orecchio occidentale) divagano in deliri adolescenziali (Seventeen) e narrazioni astratte (Bombozze). E' sorprendente quanto l'atmosfera sia incredibilmente positiva.

*Chiudiamo con la compilation, quarta e ultima uscita, dal titolo *Music for Baby! che include, oltre agli artisti dell'etichetta, nomi più noti, è il caso di DAT Politics, parecchio diretti in questo contesto, Casiotone for the Painfully Alone (di casa Tomlab),*

Minamo e Alejandra & Aeron (Lucky Kitchen). Il concept alla base del lavoro è nel titolo, ovvero il suono come percepito dall'orecchio dei neonati…Buona la proposta di BusRatch, toy sleepy dove è presumibile l'impiego dei turntables, di Ryoichi Kurokawa (da Progessive Form) sostenuto da un loop ipnotico dapprima e da giochi granulari nel seconda parte, field recordings e feedback per Toshiya Tsunoda. Un lavoro a più strati, sempre piacevole, dove sperimentazione, noise e pop si alternano, anche creando contrasti eccessivi.

Amorfon racchiude propositi squisiti, un approccio del tutto singolare alla materia sperimentale, e una non facile presenza pop. Da tenere d'occhio. Upcoming: Ki-ni music vietnamita.

www.amorfon.com

www.risonanza-magnetica.com

To Reboot, Far Ripartire Il Sistema

Giulia Baldi

Per 100 giorni, dal 1 febbraio al 30 aprile 2004, ha trasmesso in FM nell'area di Berlino 18/diciotto ore al giorno (anzi, a notte: da mezzanotte all'alba). Ora, in attesa di una nuova frequenza, prosegue la sua attività in streaming, come peer to peer network di radio non commerciali, individuali e di gruppo.

E' Reboot.fm, un progetto nato a Berlino grazie all'impegno dei convinti e appassionati volontari del collettivo Bootlab, al supporto del Kulturstiftung des Bundes e al contribuito del progetto Cultura 2000 dell'Unione Europea. Il progetto combina le caratteristiche positive della vecchia radio a quelle dei nuovi software open source: si ascolta con un semplice click, ma è ricca di contributi di diverse realtà, sia locali che globali. Il fine è quello di realizzare la radio station che Berlino (ma non solo...!) "is so obviously lacking. A station that features formats that today's format radio does not allow, news programs with a larger horizon than just the latest feed from the news ticker, music programs with a wider scope than just the greatest hits of past decades, and modes of participation that go beyond the usual call-in shows."

Le news sono parte importante del palinsesto; e il lavoro della redazione (flessibile e aperta a contributi), non si basa certo sulle agenzie istituzionalizzate, ma svolge un attività di ricerca più capillare e obiettiva. La programmazione musicale dedica particolare attenzione alle realtà più diverse, alla sola condizione che siano interessanti; certo, spesso sono anche innovative ed estreme...ma non è questa la linea guida. La musica è selezionata e trasmessa con il contributo creativo delle altre realtà radiofoniche coinvolte (tra cui Twen fm) e degli attivissimi e collaborativi label e club manager di Berlino (o di passaggio a Berlino...). Non mancano poi i collegamenti live con club nights [dal

Tresor al Maria] ed eventi culturali della città dal Transmediale (Festival di Cultura Digitale) alla Berlinale (Festival del Cinema).

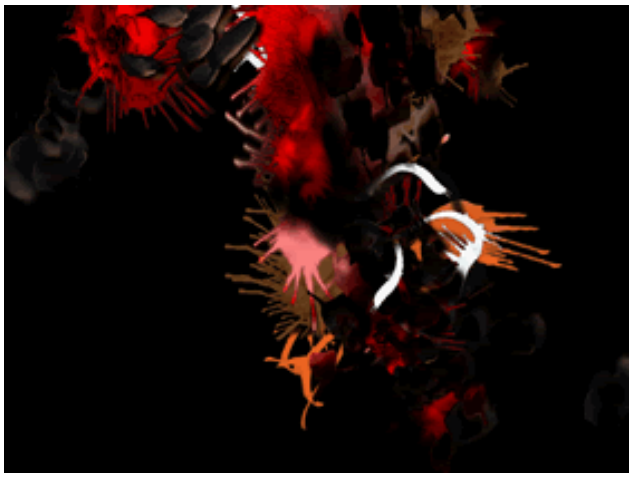
Ma Reboot.fm è un' open&indipendent radio station che punta allo sviluppo dei contenuti quanto a quello della tecnologia che li rende accessibili. "Reboot.fm not only a radio station, but also a software development project. Surrounded by the poverty of commercial radio software, our aim is a reboot from scratch. Cultural production today is more and more determined by the technologies involved in all stages of creation, and thus we believe that talking about Open and Free Radio is impossible without a practical confrontation with Open Source and Free Software. We think of Open Source as more than just a more transparent, more inclusive, more secure and cheaper alternative to closed, commercial code. Beyond these obvious advantages, Free Software takes into account that all software is social software: the structures it creates shape the working environment of its users. So rather than to reproduce the technological restrictions that reduce the job of most radio editors to the administration of an auto-pilot, our goal is to make available a system that allows both individual and collective decisions at any stage of the process. Yes, it going to be free. Yes, you can mess around with it. And: yes, it will just work." Ovviamente, perchè il progetto possa svilupparsi e migliorare ancora, è importante che la voce si diffonda, e gli ascolti aumentino.

---

www.reboot.fm

Recensioni, David Sylvian / Agf_delay / Apparat

Leo Learchi



E' nei negozi un progetto discografico che merita veramente tutta nostra attenzione: si tratta di una serie di remix tratti da Blamish, l'eccellente ultimo disco di D. Sylvian che l'artista stesso ha commissionato a un ristretto circolo di musicisti. Blamish, il primo disco uscito per Samadhisound, personale etichetta di Sylvian dopo lo stop con la Virgin, ha sicuramente segnato una nuova svolta nella discografia dell' artista. Gli ultimi lavori non raggiungevano la stessa tensione emotiva con cui Sylvian ci ha deliziato fin dopo lo scioglimento dei Japan nel 1982 con l'uscita del primo disco da solista, l' indimenticabile Brilliant Trees del 1983.

Cosa rende Blamish così importante? Sicuramente l'aspetto principale èstato il coraggio di rimettersi in gioco con un disco coraggioso fatto di idee nuove alimentate da voce, chitarra ed electronics. Fondamentale la collaborazione di Derek Bailey e di Richard Fennesz, in un disco di alchimie notturne, di emozioni rese in un gioco di frammenti senza un filo d'Arianna che ci possa aiutare a trovare una strada che non sia il nostro personalissimo vissuto ed è proprio questo che rende il disco straordinariamente contemporaneo. Più che cantati i testi sono recitati e l'inesorabile incedere delle composizioni si stempera nella romantica ultima traccia, A fire in the forest, accompagnata dalle vertigini dei vortici digitali di Fennesz.

Se pensiamo al percorso artistico di

chi da ragazzino si inventa un nome d'arte copiato di sana pianta da Sylvain Sylvain, leggendario chitarrista dei New York Dolls, fonda poi i Japan, vera leggenda della new wave ed infine approda ad un percorso solistico di straordinaria maturità, non possiamo che considerare David Sylvian uno dei più fulgidi esempi di creatività, dinamicità e qualità musicale degli ultimi vent'anni. Quello che colpisce in The good son Vs. the only daughter è che non ci si ritrova di fronte al classico prodotto di remixologia seriale, al contrario, prende vita un lavoro completamente nuovo, ispirato, intensamente lirico e contemporaneo nell'uso dell' elettronica, degli strumenti acustici, degli arrangiamenti. Il disco suona più pop, più caldo, più vicino alla forma canzone senza mai diventare banale. Un lavoro eccellente.

01 The only daughter : Ryoji Ikeda
02 Blemish: Burt Friedman
03 The heart knows better: Sweet Billy Pilgrim
04 A fire in the forest: Readymade FC
05 The good son: Yoshihiro Hanno
06 Late night shopping: Burnt Friedman
07 How little we need to be happy: Tatsuhiko Asano
08 The only daughter: Jan Bang e Erik Honoreaturing
09 Blemish: Akira Rabelais

AGF/DELAY – EXPLODE

Txt: Marco Mancuso

Un disco dedicato alla natura, alla semplicità, alla quiete, a tutti quei valori che sembrano oggi essere perduti e che richiamano a una vita più semplice ed emozionante. Questo è il pensiero che guida Esplode, l'ultimo lavoro della berlinese AGF apprezzata live lo scorso settembre a Milano accompagnata dai visual dell'amica Sue Costabile, accompagnata nelle note e nell'elettronica dolce e rarefatta da Vladislav Delay aka Lluomo, artista di punta della nuova scena elettronica finlandese.

Scritto e registrato nelle tranquille terre di Finlandia nell'estate del 2004, nel silenzio e a pieno contatto con la sconvolgente natura di quei luoghi, questo bellissimo e commovente lavoro non poteva non risentire di questa atmosfera, volutamente ricercata e conquistata. Lontano dal mondo civilizzato, dalle sue paure, dai suoi rumori, dalle sue angosce e dalla sua incapacità di osservare e ascoltare, AGF e Delay hanno assemblato in modo sapiente alchemico uno dei dischi di elettronica più sensibili ed eleganti che mi sia capitato di ascoltare negli ultimi anni.

Prodotto dalla stessa AGF Produktion,

“uno strumento nelle mani di AGF per produrre la sua musica o quella in collaborazione con altri artisti”, Esplode (baby) si avvale del tocco algido di Lluomo che riporta nel disco quelle influenze dub e minimali che hanno reso il suo tocco techno famoso nel mondo, ma rende omaggio alla dolcezza compositiva e performativa di AGF, che in quanto ad algidità non ha niente da invidiare al suo compagno ma che nasconde un’emotività raramente così profonda e coinvolgente.

Chi ha avuto (o avrà presto) il piacere di ascoltare il disco sarà dolcemente guidato in un mondo dipinto con le note, sospeso tra paesaggi e colori a cavallo tra glitch, rumori e campioni, dove è palese l’intenzione di imprecisione e di sporcizia nei suoni, nelle ritmiche, nel timing e nel looping. Su tutto si eleva come soffio di vento la voce magnetica come non mai di AGF, sicuramente toccata e rarefatta in fase di produzione e quindi sapientemente capace di giocare tra note e sillabe, respiri e consonanti, raccontando di ciò che vede e che sente, ispirata nei test dal dualismo tra sogno e realtà che accompagna tutto il lavoro. Nessuna difficoltà nel trovare le parole, se pensiamo che AGF scrive poesie (spesso un po’ ingenue se vi capita di riceverle via mail iscrivendosi al suo sito) e testi che potete trovare al suo sito personale che si chiama infatti Poemproducer.

Explode è l’esempio di dove può arrivare l’elettronica moderna se costruita con la classe e la sensibilità dovuta, dai capitoli più onirici come Do Protest, All Lies on Us, Restict e Useless a quelli più urbani e rarefatti come Esplode Baby, Causing a Taifun, Recorded e Distributor in cui l’elettronica di Delay sembra (ma con tatto e rispetto) prendere corpo sulla voce di AGF, dalle tracce più morbide come A Distant View e Break Doors alla bellissima Slow Living, un gioiello inclassificabile di elettronica minimale e parlato multi traccia sul sillabare di un’ispiratissima AGF. E nel momento in cui Antye Greie recita il suo tributo a Smooth Operator (we have ideas they are simple and light, we turn around cuase we have arrived, world has ended here, we know we are fine, smooth operator, smooth operator, smooth operator…), lascia indietro molti musicisti – performer di questa generazione e li saluta per l’eternità.

01 Do protest
02 Explode baby
03 All lies on us
04 A distant view
05 Causing a taifun
06 Restrict
07 Break doors
08 Useless
09 Recorded
10 Slow living
11 Distributor
12 From morming on

APPARAT – SILIZIUM E.P.

Txt: Barnaba Ponchielli

Sascha Ring, in arte Apparat. Nato in un paesino tra le montagne del sud est della Germania nel 1978, incomincia ad occuparsi di musica applicandosi alla batteria. Nel 90 comincia ad interessarsi di musica elettronica, spaziando come dj dalla techno, alla gabber, alla trance più dure. Stufatosi della cassa dritta si dà alla produzione di musica elettronica a modo suo improvvisandosi, con arguzia e ispirazione non comune, sound designer. Nel 2000 si aggrega a T.Raumschmiere (Marco Haas) nella direzione artistica della Shitkatapult, fondata da quest'ultimo nel 1998. Ed ecco che l'etichetta berlinese, uscita dopo uscita (l'ultima follia è un tale Quasimodo Jones, che dici d'ispirarsi a Kid Rock!), comincia a fondere le sue originarie pulsioni electro-punk con ben più arditi ibridi elettronici, capaci d'incorporare timbri e strutture sempre più articolate e affascinanti. Ritmi franti, melodie, sporcizia sonora dosata ad arte e un calore emotivo malinconico capace di donare vita propria al gelo elettronico dei suoi beats, sono le cifre stilistiche di Apparat.

Questo Silizium EP è un piccolo gioiellino di elettronica contemporanea, ottimo come biglietto da visita per andare a scoprire i suoi precedenti parti discografici: Multifunktionsebene del 2001, Tttrial and Eror del 2002 e Duplex del 2003, oltre che una serie di ep su diverse etichette (B-Pitch Control e Jet Lag tra le altre). Silizium EP contiene cinque nuove tracce, originariamente registrate il maggio 2004 per una Peel Session ma ri-registrate (Sascha è un precisino) a Berlino successivamente; quattro remix ad opera di Bus, Rechenzentrum, Telefon Tel Aviv e dello stesso Apparat e il video di Komponent diretto da Daniel Manns (un piccolo e morboso noir, decadente e inquietante).

Proprio quest'ultima (assieme a Not a Good Place) gli potrebbe aprire molte porte. La voce di Raz Ohara, su beat spezzati e l'apporto degli archi di Complexàcord danno vita a una canzone da far invidia ai Notwist più malinconici e ispirati, come anche ai Radiohead malinco-tecnologicipos--Kid A (non a caso col monicker Moderat pubblica nel 2003 assieme a Modeselektor, uno degli artisti preferiti dal quintetto di Oxford, l'ep "auf kosten der gesundheit") . Le altre inedite sono liquidi passaggi digitali dal beat oleoso, umanizzati da un'uso della melodia cinematico e malinconico, cui archi e sax donano un calore inedito per il genere. Un'incrocio ispiratissimo tra effervescenze Aphex Twin, sognanti passaggi islandesi (Mum, Bjork, ecc.), arditi e spregiudicati incastri ritmici e sonori alla Richard Devine, ispirazione costruttivista alla Fourtet e una sensibilità che ricorda i Radiohead.

Sul suo sito si può ascoltare e scaricare un live registrato a Barcellona nel dicembre del 2003, se si vuole avere un'idea di ciò che è capace di costruire live (il 19 Marzo a Bologna). Basti sapere che al Sonar dell'estate scorsa la sua performance (in seno a uno showcase della Shitkatapult, ovviamente) è stata una delle più eccitanti dell'intero festival: techno destrutturata in beat dal timbro electro, ma avvolti in aloni melodici ora scuri e malinconici, ora aspri e martellanti. Una delle cose più interessanti in fatto di musica elettronica del momento, insomma (anche se le evoluzioni post-drill'n'bass della Planet Mu di Mike Paradinas non scherzano affatto). Attendiamo fiduciosi altri inattesi sviluppi: l'ultimo della serie è un remix per Gianna Nannini di Contaminata, scaricabile gratuitamente sul sito della nostra cantautrice toscana! La collaborazione nasce nel 2003 quando Sascha si mette al lavoro sulla produzione di "Pia", anche se, come due mondi apparentemente tanto distanti si siano incontrati, ci rimane ancora oscuro…

01 Introduction.
02 Komponent
03 Silizium
04 Not A Good Place
05 It's Gonna Be a Long Walk
06 Silizium rmx by Bus
07 Not a Good Place rmx by Rechenzentrum
08 Komponent rmx by Telefon Tel Aviv
09 Not a Good Place mx by Apparat
Komponent Video directed by Daniel Manns

---

www.agfdelay.com/

www.poemproducer.com

/www.agfproducktion.com/

www.shitkatapult.com

www.apparat.net

www.giannanannini.com

Adventures In Acid Land

Alex Dandi

Se non siete vissuti su in isola deserta negli ultimi vent'anni vi sarà capitato di ascoltare almeno un disco acid house, ovvero un disco in cui il suono portante è un continuo ribollire atonale ora più gommoso, ora più fluido, ora più distorto. Un suono talmente caratteristico che sentito una volta non si scorda più, quello che il giornalista Simon Reynolds nel saggio "GenerazioneBallo/Sballo" definisce come "[ ] qualcosa che sta a metà strada tra un gorgoglio fecale e un nevrotico nitrito, tra il ribollire della lava e il ronzio delle note gravi di un digeridoo. [ ]".

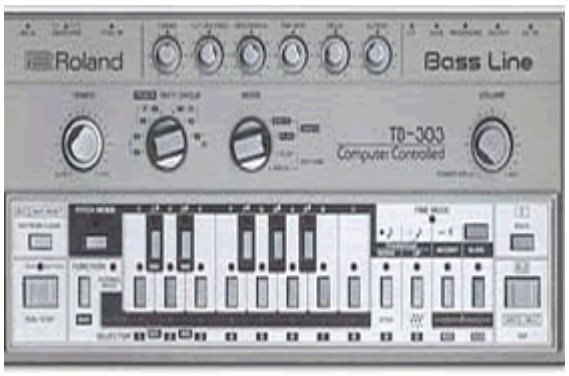
Quel particolare tipo di suono definito "acido" pare sia stato portato alla luce ufficialmente per la prima volta nel 1985 da un team di giovani produttori/dj di Chicago: Dj Pierre (Nathaniel Pierre Jones), Earl "Spanky" Smith e Herb Jackson in seguito conosciuti come Phuture. Abbiamo detto "portato alla luce" perché come affermato dallo stesso Dj Pierre "il suono acido è nato con la creazione del generatore di bassi sintetici TB-303", progettato dal giapponese Tadao Kikumoto e prodotto in soli ventimila esemplari dalla Roland tra l'82 e l'84. La piccola scatola argentata era stata progettata per sostituire un bassista in carne ossa in vere band. Ovviamente il suono sintetico e la cervellotica difficoltà di programmazione ne decretarono l'insuccesso commerciale tra i musicisti. A pochi mesi dalla fine della produzione non era difficile reperirla usata per poco più di cento dollari e fu così che l'inesperto Dj Pierre ne acquistò una. L'intento iniziale era quella di utilizzarla come una normale bassline ma, non avendo la più pallida idea di come programmarla Pierre iniziò a giocarci ottenendo quegli acidi gorgoglii mai ascoltati prima. Quel felice incidente di percorso venne registrato su cassetta insieme ad un normale ritmo disco generato da una drum machine TR- 606. Il rudimentale brano venne intitolato "In Your Mind", con esplicito riferimento al suono

“mentale” in esso contenuto. Qualche giorno dopo i giovani aspiranti produttori portarono la cassetta al dj più importante in città: Ron Hardy, resident del leggendario Music Box. Hardy suonò diverse volte il brano nel corso della stessa notte svuotando ripetutamente la pista fino a che non accade la magia e il pubblico impazzì letteralmente. Il culto per quello strano pezzo crebbe settimana dopo settimana e tra i giovani clubbers si faceva un gran parlare della “traccia acida di Ron Hardy”, in quanto quel tipo di sonorità ricordava la trasposizione sonora di un trip di Lsd.

Se considerate che a quel tempo girava voce, ai confini con la leggenda metropolitana, che l’Lsd fosse la correzione di molte delle bevande servite al Music Box, non è difficile immaginare il motivo per cui il pezzo venne rinominato “Acid Tracks” quando uscì nell’87 per la leggendaria Trax records con l’aiuto alla produzione del già affermato Marshall Jefferson. Ancora oggi Dj Pierre sostiene che nelle sue intenzioni il nome non avesse nulla a che fare con gli acidi lisergici ma piuttosto con l’idea di versione dance del genere acid rock. Paradossalmente da quella prima traccia nacque il genere “acid house”, che soprattutto in Europa ebbe un incredibile successo diventando la prevalente colonna sonora della famigerata “estate dell’amore dell’88” a Ibiza, dove il consumo di droghe sintetiche era all’ordine del giorno per una buona parte dei frequentatori di club, soprattutto per i britannici. Quell’estate la droga ufficiale dell’acid house divenne l’Mdma comunemente detta ecstasy, provocando non poche ripercussioni sul tessuto sociale britannico, come vedremo. “Acid Tracks” fu la prima di una serie di tracce acid house prodotte a Chicago tra l’87 e l’88, talvolta accompagnate da cantati o campioni vocali ma più spesso basate su infinite variazioni di quel singolo suono dalle capacità psichedeliche. Tra i numerosi produttori che abbracciarono quel tipo di sonorità ricordiamo almeno Adonis (Acid Poke), Mike Dunn (Face The Nation), Tyree (Acid Life), Fast Eddie (Acid Thunder), Armando (Confusion). Dj Pierre e i suoi Phuture furono tra i primi ad abbandonare il genere, prendendo le distanze soprattutto dall’associazione diffusa con le droghe non prima di aver

prodotto alcuni capisaldi.

La b-side di Acid Tracks – Your Only Friend – era addirittura un surreale inno anti droga dove a parlare era la voce della droga, "la sola amica" del titolo. In The Creator i Phuture si preoccupavano invece di riaffermare la propria paternità sul suono acid che altri stavano ormai facendo proprio, uno su tutti Adonis, ancora oggi noto come Acid Budda. Il successo underground del suono acid a Chicago divenne mainstream una volta esportato in Inghilterra, grazie ad una serie di fattori tra cui un'iconografia ben precisa associata al genere: l'associazione con le droghe e un controverso rapporto con i media. Dj allora emergenti come Paul Oakenfold e Danny Rampling furono decisivi nella diffusione del genere con la loro residenza allo Shoom di Londra, club che Rampling gestiva insieme alla moglie. Nel gennaio '88 pubblicizzarono alcune serate utilizzando flyer rappresentanti lo "smiley", il giallo emoticon sorridente creato da Harvey Ball nel '63 ed utilizzato ampiamente dal movimento hippie negli anni '60 e '70. Da quel momento lo smiley divenne il simbolo dell'acid house e dopo pochi mesi fu un proliferare di t-shirt bianche con lo smiley, alcune con le scritte "Where's The Acid Party?" o "Thanks God I'm On Ecstasy!". E' inutile precisare che quando le t-shirt con lo smiley iniziarono ad essere vendute in Oxford Street, o addirittura nei mercati italiani il movimento era già morente! Dopo aver importato l'acid da Chicago gli inglesi iniziarono a prodursela da soli con risultati dapprima curiosi e via via decisamente interessanti. La prima acid inglese era un semplice plagio, vome dimostra l'ascolto comparato della popolare Acid Man di Jolly Rogers con Shout di Jack Frost (Adonis), uscita un anno prima. Il caso più eclatante fù però il successo pop di We Call It Acieeed di D.Mob che arrivò terzo nelle classifiche inglesi nell'ottobre '88.



Roland TB-303 | 1982

Il brano non conteneva alcun suono di 303 e il testo pur ripetendo ossessivamente sia le parole ecstasy che "aciiied" negava (mentendo) l'associazione con l'uso di droghe e recitava ambiguamente "acid un fenomeno musicale" e poi ancora "questa è estasi musicale". Il videoclip era tutto un fiorire di smiley. Ovviamente l'operazione creò un grande scompiglio sulla bacchettona

società inglese guidata dalla Tathcher e BBC Radio One fece scomparire il brano dalle playlist ufficiali, pur permettendo ai suoi dj radiofonici di programmare il brano su iniziativa personale. All'inizio dell'89 un sedicenne inglese fu la prima vittima dell'ecstasy associata all'acid house scatenando la prevedibile paranoia mediatica in cui opinionisti ed educatori invitavano i genitori a controllare se i propri figli vestivano smiley e ascoltavano acid. La polizia negò pubblicamente che l'acid house fosse ritenuta un problema ma la caccia alle streghe proseguì. A quel punto dai club l'acid si stava spostando nei rave illegali che sistematicamente iniziarono ad essere chiusi e perseguiti. Una rappresentazione romanzata della "gioventù bruciata" inglese di quel periodo si ha nei racconti "The Acid House" e Trainspotting" dello scrittore Irvine Welsh, poi trasposti in film.

Sarebbe riduttivo però parlare dell'influenza dell'acid house solo sul tessuto sociale giovanile e non citare l'enorme influenza musicale su buona parte della musica inglese che sarebbe stata prodotta da lì in poi. Basti ricordare la scena indie inglese di quel periodo con nomi come Stone Roses, Happy Mondays o Primal Scream, tutti in odore di neo psichedelica acida. Anche band elettroniche da classifica come KLF, The Shamen e Beloved subirono un forte input dall'acid house di Chicago, così come la nascita di nuove etichette che oggi sono vere istituzioni, ad esempio la WARP, nata con il breve movimento bleep che mai sarebbe esistito senza l'acid. Se poi parliamo di una vera e propria scena acid inglese non possiamo non citare almeno i nomi che finirono nelle classifiche ufficiali: A Guy Called Gerald (Voodoo Ray) e 808 State (Let Yourself Go) oltre ai Future Sound of London che allora si facevano chiamare Humanoid (Stakker Humanoid). Tra le bizzarie stilistiche ricordiamo lo skacid, fusione di ska ed acid house con classici come This is Ska di Longsy D's House Sound oppure Ska Train di Betty Boo in combutta cn The Beatmasters. Anche la musica pop di fine '80 si adeguò al ciclone acid e non era difficile trovare remix in chiave acid di successi da classifica (Boy George vestiva lo smiley costantemente e la versione 12 di Like A Prayer di Madonna conteneva fraseggi acidi). L'ex Frankie Goes To Hollywood Paul Rutherford pensò di aver visto il futuro incidendo Get Real, strano miscuglio di synth pop ed acid che, massacrato dalla critica dell'epoca fu un clamoroso flop: riascoltato oggi suona piuttosto interessante tanto che, Ivan Smagghe (Blackstrobe), uno dei porta bandiera dell'attuale revival acid, l'ha inserito nella compilation Death Disco (anche se l'altra sua compila Suck My Decks è

decisamente più acid). Non è una novità che da un paio d'anni a questa parte l'acid stia vivendo una nuova giovinezza.

Tra i nomi più caldi del momento citiamo lo svedese Jesper Dahlbäck in varie uscite sotto diversi nomi tra cui il progetto DK7 (The Difference, Slipstream, White Shadow) e il progetto DK8 (Murder Was The Bass) e autore dell' EP acido Sweden 1 Canada 0, in combutta con il cugino canadese John. La trendy Music For Freaks, etichetta di Justin Harris e Luke Solomon ha pubblicato di recente una compilation a tema intitolata Bad Acid, che un buon manifesto della rivisitazione attuale. Anche nomi ormai mainstream dell'attuale scena elettronica non sono immuni dal revival acid, tre nomi a caso: Dj Hell (Let No Man Jack) Lcd Soundsystem (Yeah) e Tiga (Pleasure From The Bass prodotta da Jesper Dahlbäck). Più che ovvio se consideriamo che Everybody Loves A 303, come esplicitava il buon reduce della old school acid Norman Cook aka Fat Boy Slim nel suo brano omonimo del '95. Quello di Cook non era un revival isolato, bensì la punta di un iceberg perché, é bene ricordarlo, non hanno mai smesso di uscire dischi acid per tutti gli anni '90.

Se vi è venuta voglia di smanettare con una 303 sappiate che non sarà facile procurarvene una ma se sarete fortunati vi costerà non meno di mille euro (però se siete ancora più fortunati la trovate con la modifica Devilfish, ma questa è un'altra storia). Ma se proprio volete provare l'ebbrezza di creare il vostro viaggio acido allora un buon emulatore software può fare al caso vostro, dimenticatevi il noto Propellerheads Rebirth e buttatevi su Audio Realism Bass Line 1.5, costa meno di cento euro e gira come vst-i. Che il viaggio abbia inizio!.

Tatiana, Manipolatore Di Immagini

Bertram Niessen

Potete averlo visto creare atmosfere orrorifiche nei sotterranei della Cueva, lo squatt della Topolin Edizioni a Milano. Oppure gestire animazioni sofisticate e poetiche al Netmage di Bologna, tra la creme della sperimentazione audiovisiva internazionale. Tatiana è un manipolatore di immagini che saltella disinvoltamente tra le tecniche, le tecnologie e i linguaggi. In questo suo girovagare ha attraversato alcune tra le esperienze fondamentali del live media italiano, come Sun Wu Kung e Box, e progetti più oscuri, underground e radicali, come i Mercoledì. Insomma, una figura interessante con cui fare una chiacchierata.

Bertraim Niessen: Hai attraversato alcuni dei progetti seminali per i live media in Italia negli ultimi anni. Come pensi che sia cambiata la tua attività in questo campo?

Tatiana: Io nasco come disegnatore, quindi il mio approccio al video è stato molto estetico. In quest'ottica il vjing poteva dare soddisfazione. Non avevo neanche la cultura musicale per immaginarmi qualcosa di più. Ora i lavori che faccio sono molto antiestetici. Completamente basati sul ritmo e sul suono. In mezzo c'è stato di tutto. Soprattutto dal punto di vista della performance. Sicuramente l'ambito della performance condiziona molto le proprie ambizioni, soprattutto per quello che riguarda l'impatto emotivo. Tutte le situazioni ti influenzano, e ti fanno immaginare delle cose. Ci sono situazioni ufficiali, Netmage per dirne una su tutte, in cui puoi trovare la soddisfazione di un'organizzazione competente, che quindi ti assicura una pulizia spesso difficile da trovare. In situazioni di questo tipo sai di trovare materiale tecnico perfetto, pulizia del suono, rispetto per il proprio lavoro e capacità di giudizio. Eppure al tempo stesso trovo sempre più che situazioni di questo tipo si richiudano su se stesse, come se la paura di non essere

capiti si trasformasse nella paura di esporsi. Il pubblico di queste manifestazioni diventa subito settario e troppo attento a qualcosa che forse ha comunque ancora bisogno di aria e libertà. Questo tipo di manifestazioni diventano spesso il momento in cui non sbagliare, e quindi le esibizioni rischiano di diventare un compito da preparare e svolgere alla perfezione. Questo secondo me fa perdere di freschezza, dal punto di vista dell'autore, e fa perdere la sorpresa allo spettatore. Tutto diventa prevedibile e scontato, anche nella sua bellezza straordinaria.

Ho lavorato in posti al confine della realtà. I soldi mi hanno portato a lavorare spesso per situazioni tipo Base crash o Colazione da tiffany, serate house per gente "molto vogliosa di divertirsi". Gente con cui io personalmente non riuscivo ad avere approcci di nessun tipo. Eppure ti devo dire che queste sono le situazioni che mi hanno anche fatto più immaginare la potenza del video, della trasmissione di qualcosa in un momento particolare. In queste occasioni il pubblico che hai davanti non ha assolutamente la cognizione per capire quello che stai facendo. E soprattutto non ne ha la voglia. Eppure con la sua indifferenza in realtà è un perfetto reagente al lavoro che stai facendo. Perché ne viene condizionato in maniera disinteressata, e quindi le reazioni che ne scaturiscono sono molto più sincere, stimolanti e inaspettate. A quel punto è molto più divertente sfidare dei limiti, quindi hai più idee nel corso della performance. Ovviamente anche queste situazioni sono nauseanti e limitanti, infatti ho smesso, per fortuna. Però questo discorso serve a far capire che personalmente trovo noioso andare nella maggior parte dei posti milanesi e trovare sempre la stessa musica e lo stesso vjing di accompagnamento, ma trovo altrettanto noioso trovare a Netmage o comunque nelle residenze dell' "arte" ufficiale, sempre la stessa identica raffinatezza. Per tornare al come è cambiata la mia attività tramite l'esperienza, ti posso dire che la cosa che mi diverte più fare ultimamente è suonare in posti tipo La Cueva, e magari non sapere esattamente cosa sto andando a fare e per quanto devo suonare. Magari troverò un impianto da mani nei capelli, ma ho la possibilità di

sorprendermi, sia per quello che potrà uscire da me, sia per come reagirà la gente.

Bertraim: Quali pensi che siano le peculiarità poetiche e tecniche dei tuoi lavori?

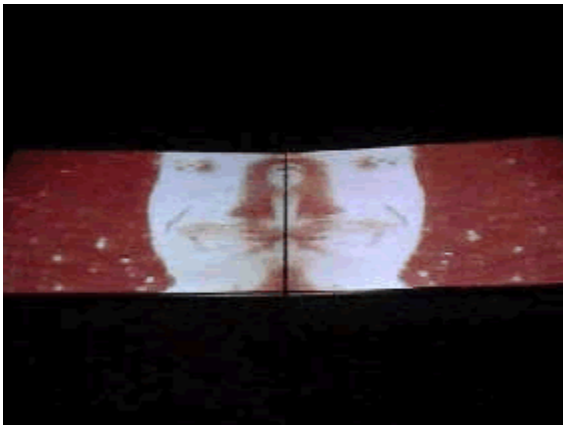
Tatiana: Non lo so. Posso dirti che penso di essere affascinato dall'idea di infastidire, quindi per quanta cura e pulizia possa mettere dietro a un lavoro, l'intento celato è sempre quello. Fosse per me chiuderei tutti in una cantina a stare male. A livello tecnico tento sempre di non averne nessuna. Cerco sempre di cambiare e far prevalere l'idea del momento, e quindi di adottare la tecnica migliore per realizzarla. Spesso affidandomi ad altri, che magari possono essere più competenti per realizzare qualcosa che hai in testa ma non sai bene come affrontare.

Bertraim: Da quali, verso quali e attraverso quali territori musicali/visivi senti di muoverti?

Tatiana: Non ne ho idea. Mi piace l'idea di decontestualizzare continuamente. Quindi nel momento in cui sento che una cosa è troppo presente cerco di trovare il suo opposto. Giusto per confondere nuovamente le idee. Forse arrivo, sono e mi muovo verso la confusione.

Bertraim: Se dovessi trovare degli elementi base nel tuo lavoro (concettuali, estetici, metodologici, etc), quali evidenzieresti? Ad esempio io, per quello che ho visto, direi che la poetica del cut-up rimane un tratto distintivo molto forte...però ci sono anche i disegni per le favole cattive...

Tatiana: Se vuoi uno degli elementi base del mio lavoro è proprio l'idea di lavorare spesso con altra gente. Questo ti porta ad un continuo scambio di esperienze e quindi a sempre nuovi punti di vista verso il proprio lavoro. In questa maniera hai sempre a che fare con nuovi mezzi e possibilità, e stai su ognuno finche senti che ti possa dare qualcosa. Quindi magari parti da lavori molto estetici, composti di animazioni molto laboriose, per arrivare all'impatto freddo del cut-up, che ti permette però di avere a tua disposizione la possibilità di avere un materiale infinito, quindi più mezzi. Molto sta anche nel vedere quello che succede e viverlo attraverso le esperienze precedenti. Magari senti così tanto il bisogno di reazione immediata della macchina che inizi a lavorare ad una risoluzione di 180×120, e poi ti accorgi che esteticamente il prodotto è interessante e ti può far venire in mente nuove cose.



Bertraim: Quanto conta l'interazione stretta tra audio e video per te?

Tatiana: Moltissimo, anche perché è il passo avanti che si può fare in questo momento. Comunque non è l'unica sfida. Dopo aver fatto integrare audio e video, c'è da far integrare audio-video e spazio, e poi questi con la gente, l'ambiente, l'ora e tutto il resto che può venire. Sicuramente si deve fare molto di più. Già parlare di audio-video mi sembra stia diventando una convenzione.

Bertraim: Qual è la portata della liveness nei tuoi lavori (cioè "la liveness è tutto" o "la liveness non conta", o un compromesso tra le due cose)

Tatiana: Semplicemente penso che se si fa live, ci debba essere un motivo per farlo live. Se no è meglio registrare, soprattutto nel caso tu ti debba esibire con un lavoro che non ti lascia inventiva nel live. Perché se no si ritorna al discorso del compitino da eseguire senza errori. Penso che la scelta di esibire un lavoro live debba essere dettata dalla possibilità di interazione con l'ambiente che ti circonda. Ultimamente uso le tecniche imparate nel live per registrare. E faccio i miei video "registrati" così. Live. Quindi le cose si mischiano continuamente. Si ritorna alla confusione.

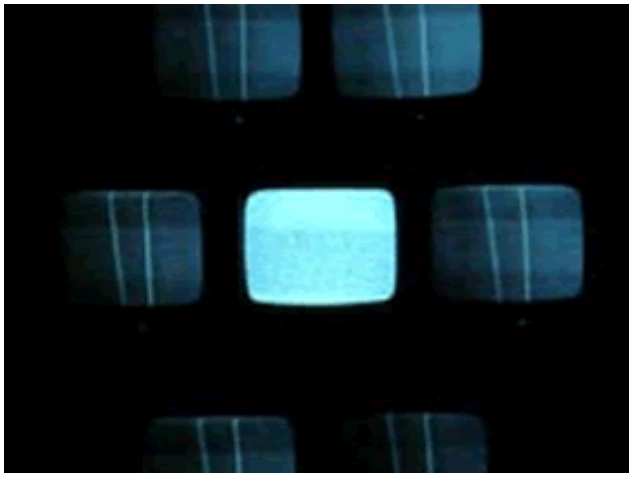
Bertraim: C'è differenza per te nel lavoro di vjing e in quello di live media? Quale? E come cambia in base a ciò il tuo metodo?

Tatiana: Secondo me c'è molta differenza nell'approcio e nella consapevolezza di quello che si fa. Questo è un po' lo scoglio da abbattere, dal punto di vista di chi fa video ma molto anche dal punto di vista di chi fa musica accompagnata da video. E da chi organizza musica e video. Una volta risolti questi problemi secondo me possono venire meno anche termini come live-media, vjing, performance o installazione. Io la vedo più come il tentativo di creare atmosfere interessanti. Che siano di intrattenimento o qualcosa di più. Secondo me è incredibile per esempio che a nessuno venga mai voglia di fare installazioni video, anche magari nei centri sociali, dove la libertà creativa è teoricamente assoluta, non c'è mai il guizzo di presentare la cosa in una forma diversa. Ci si lega subito alla moda del momento, e la si succhia

fino alla nausea. Se è regge che sia regge, se è techno che sia techno, se è vjing che sia vjing, se è live media che sia live media….. che palle!.

Ape 5 E Micky Ry

Bertram Niessen



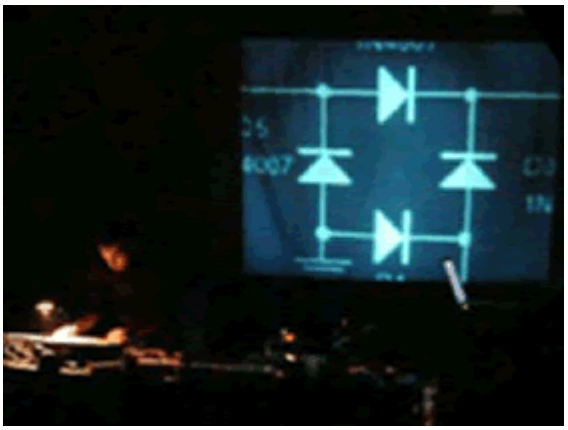
Ape 5 e Micky Ry sono un vj e un dj baresi che collaborano nel progetto audiovisivo My. Approccio tecnologico, voglia di sporcarsi le mani e visioni allucinate sono i tratti caratteristici del loro lavoro. Un lavoro che si sviluppa lontano dai grandi centri mitopoietici del live medi. E, forse proprio per questo, un lavoro che può permettersi di scegliere altre strade. Ne abbiamo parlato con loro.

Bertream Niessen: La cosa che colpisce subito dando un'occhiata al vostro set up è l'impressionante mole di macchine audio utilizzate da Micky Ry. In questi anni dove la tendenza è quella di concentrare tutto sul laptop, è una scelta particolarmente curiosa. In che modo influenza il vostro modo di lavorare? C'è un corrispettivo dal punto di vista video?

Miky: Tutto parte da una forte passione per i led rossi, verdi e le intermittenze. Una struttura musicale precisa e un'idea sonora forte risolve personalmente ogni questione tecnica o di pratica musicale. Proprio per questo la scelta di usare macchine nei live-set è del tutto casuale. Sinceramente ho un ottimo rapporto con i miei strumenti (batterie electroniche, sampler), cooperiamo per realizzare il mio taglio sonoro.

Ape: Anche se ovviamente non è stata una scelta estetica ho notato come l'uso così evidente di macchine, dona al live media una più facile masticabilità da parte del pubblico, abituato per lo più a vedere concerti con strumenti musicali. Inoltre rende più evidente ed umano il movimento del corpo rispetto alla macchine, rispetto ad un più gelido usa del mouse che agli occhi di un pubblico non specifico, può perdere nell'aspetto performativo complessivo. Io ho iniziato con un laptop e con il tempo ho aumentato il numero di macchine che mi porto dietro (mixer, multieffetto video ma anche sitonizzatori tv), questo approccio più hardware mi permette un approccio più fisico alla musica,

agli effetti, al mixer etc. Credo che la gran parte dei vj sappia la differenza tra usare un mixer video vero e proprio ad un mixer video simulato da un software in una performace live. Quindi una scelta estetica non calcolata, voglia di smanettare, approccio performativo più fisico, ma non escludo in futuro di realizzare un vjset con un palmare.



Bertram: Rispetto a molte altre cose che si sentono/vedono in giro, la poetica del vostro lavoro sembra improntata ad un certo minimalismo tecnologico. E' una scelta consapevole o un prodotto della pratica?

Micky Ry: Sicuramente la struttura portante è techno. Del resto accade anche perché a questa struttura sono particolarmente legato. Un'architettura costantemente munita da particolari che appartengono ad altri generi musicali (rock, minimal, punk, dub, beatz). Il preciso disegno tecnologico così si apre a nuove sperimentazioni. Ad ogni live set accade un diverso scontro sonoro organizzato, studiato e ricercato. La base 4/4 technologica viene disturbata da altre frequenze che minano la precisa struttura della Techno music. Questa è una scelta precisa, istintiva e poetica

Ape: Non so se potrei collocare in una categoria la parte visuale dei nostri set, credo che sia il risultato percettivo di una traduzione e comunicazione con la parte musicale, certo c'è sicuramente una tendenza verso aspetti minimal, techno e tecnologici.

Bertram: Quanta improvvisazione c'è nel vostro lavoro e quanto conta la liveness? Ovvero: quanto cambierebbe con un plug and play di materiale preregistrato? E quanto è importante (ed a cosa è affidata) l'interazione tra audio e video?

Miky Ry: Da sempre ci siamo affidati all'istinto, al nostro sentire/essere al momento. L'interazione tra audio e video è affidata alle nostre microalterazioni percettive che provocano cambiamenti ad ogni set.

Ape: L'improvvisazione è un aspetto fondamentale del nostro liveset, ed è una pratica che mi affascina e si acquista con il tempo. Io e Miky non abbiamo molte possibilità di provare e questo credo che ci ha donato una

buona capacità di improvvisazione partendo da piccole strutture. Abbiamo provato delle trasposizioni in dvd dei nostri liveset in occasioni di mostre ed altro, ma ovviamente il risultato è completamente diverso perché manca appunto l'improvvisazione dettata dal momento, dall'ambiente, dal pubblico, dalle energie, dai flussi. E' questo che fa si che le stesse clip video acquistano forme diverse in diversi liveset. Un DVD audio/video è un prodotto diverso che risponde ad altre regole. L'interazione audio/video è affidata a noi stessi, alla nostra percezione del suono e dei visuals. Abbiamo sperimentato vari tipi di interfacce per sincronizzare/collegare il suono con l'immagine e viceversa (frequenze audio, MIDI etc.), ma abbiamo riscontrato che la cosa migliore e affidare questa interazione alla nostre percezioni soggettive. In particolari in molti set io e Miky ci interfacciamo in maniera tale che lui è il master ed io lo slave, ma questa connessione è emozionale non hardware o software.

Bertram: "Vista da fuori" Bari sembra una città con una certa vitalità per quello che riguarda le new media arts, anche se si pone decisamente fuori dai soliti circuiti: l'attività di Neural, il Dialog_Box. E' davvero così oppure no? E se non è così, cosa comporta essere così lontani dai centri nevralgici?

Ape: Una delle cose che mi piace di più dei liveset e la possibilità di conoscere persone, di confrontarmi, collaborare e condividere con altri l'interesse per interessati alla musica elettronica e alle arti digitali. Per questo mi sposto molto, perché Bari mi da poche possibilità di condivisione. Se fossi a Milano o a Roma immagino potrei almeno vedere più cose o comunque spostarmi più facilmente. Bari ha anche una cattiva posizione geografica. Ci sono delle realtà a Bari, come l'etichetta Minus Habens di Ivan Iusco, la rivista Neural di Alessandro Ludovico con Aurelio Cianciotta, ma credo che di Bari queste realtà hanno solo la locazione geografica.

Miky Ry: Supporto Neural ed iniziative come Dialog Box. Per il resto non mi sento di esprimere parole per qualcosa che non mi appartiene.

ˆvrec, Nuove Produzioni Audiovisive

Marco Mancuso

C'è una nuova tendenza all'interno dell crescente macchina produttiva dell'audiovisivo internazionale. Quella di registrare, testimoniare, stampare e distribuire i lavori audiovisivi di un gruppo o di un artista sotto forma di DVD. Siano essi contenuti audio e video pronti per essere fruiti dallo spettatore comodamente in poltrona, siano essi frammenti audiovisivi pronti per essere riutilizzati per altri lavori nel rispetto magari della filosofia e delle regole delle Creative Commons, siano essi brani di interviste o registrazioni di esibizioni live, il DVD si sta dimostrando il supporto più ovvio, immediato e disponibile per introdurre lavori artistici audiovisivi sul mercato. Come è stato fatto negli anni con evidente successo sia in ambito musicale che in ambito video.

Anche alcuni festival internazionali di rilievo come Transmediale o il nostro Netmage hanno messo in evidenza questa importante tendenza, presentando, attraverso workshop, conferenze ed esibizioni live, alcune delle realtà più importanti che, con grande anticipo su tutti, si stanno muovendo in questo senso. E se non stupisce vedere che la Scape, label berlinese di musica elettronica nota ai più per la sua produzione musicale di assoluto valore, ha aperto una vera e propria sottodivisione esclusivamente dedicata ai DVD (la prima produzione DIN AV 04/01/CN/86.03, curata dal collettivo berlinese Visomat, è dedicata alla storia della relazione visual/musica tra arte, media e club culture nella Berlino degli anni '90), di certo riempie di orgoglio nostrano e di stupore osservare che anche in Italia è nata di recente una label di produzione di DVD audiovisivi.

Il progetto in questione si chiama ˆVrec, è una label nata dalla mente, dai sacrifici e dalla volontà del collettivo Ogin:no Knauss. Considerata la loro storia, la loro importanza nella crescita del movimento audiovisivo italiano negli scorsi anni e il loro respiro

internazionale, Lorenzo Tripodi, Michele Lancuba e Manuela Conti non potevano che essere i primi a esplorare questi territori di produzione con il fascino e il rischio che accompagna tutte le avventure pionieristiche. Le prime due produzioni in uscita per ˆVrec sono due lavori tra loro molto differenti ma che nello stesso tempo raccolgono, come un antologia digitale, molta della stada percorsa dal collettivo fiorentino.

Triplicity prende in considerazione soprattutto le ultime derive affrontate dal collettivo: progetti ambiziosi che esplorano lo spazio delle metropoli, delle reti urbane ricche di tessuti e relazioni umane, correlando le emozioni vissute e percepite in prima persona con un immaginario di testi, immagini e suoni come nella tradizione dell'audio-video. Questa è la triplicità del titolo che si ripercuote sulla triplicità del collettivo stesso in un lavoro che stupisce per la ricerca effettuata sul ricco materiale raccolto dagli Ogi:no in questi anni e affascina per l'approccio visivo elegante ed emotivo sia nel bellissimo libretto che accompagna il DVD che nelle oltre 36 tracce presenti, associate semanticamente a precise parole chiave. La seconda produzione della neonata ˆVrec si chiama Equilibratura Elettronica ed è stata commissionata dal Festival Sonicity 2003 per accompagnare il live set di MAZK e riprende maggiormente il filone storico del gruppo con un approccio maggiormente incentrato sulla produzione di materiale per live media e vjing.

Ma il futuro di ˆVrec è ricco di progetti. Continuando a esplorare le controverse potenzialità dei supporti DVD.Rom e DVD.Video, le pubblicazioni previste saranno molto differenti. Non resta che rimanere in attesa della prossima uscita e fare quattro chiacchiere con i protagonisti.

Marco Mancuso: Alla luce delle considerazione e dei dibattiti che si fanno un po' ovunque sulla riproducibilità e diffusione delle performance live audiovisive, siano esse di live media che di vjing, che senso ha oggi aprire una label di produzione e ditribuzione di DVD "artistici"? Pensate sia il momento giusto per farlo o vi ponete ancora una volta, come già in passato, come guida consapevole di un certo movimento in evoluzione?

Ogi:no Knauss: Non pensiamo che il DVD vada inteso come possibilità di riprodurre performance live, almeno quanto i vinili non riproducano la session di un dj. La nostra idea è quella di pubblicare materiali come documentazione di processi creativi e come strumenti da rielaborare, remixare, riappropriare. Come 'pionieri' a modo nostro del Vjing ci siamo sempre prodotti i nostri materiali per suonare dal vivo, ma abbiamo anche attinto da materiali altrui da rielaborare, remixare, cut-uppare uno degli intenti di AVrec è quello di rendere disponibili materiali attivi, che invogliano ad essere usati e non fruiti passivamente Comunque non direi che ci sentiamo 'guida' di un movimento, ma sicuramente parte di una scena che si è sviluppata in Italia dalla metà deggli anni novanta a partire dall'apertura di nuovi spazi di rappresentazione, fisici e politici, e avvertiamo l'esigenza di testimoniare questo movimento .

Marco Mancuso: Ora siete già usciti con due vostre produzioni. Me ne potete parlare brevemente e quali altri progetti avete nel prossimo futuro?

Ogi:no Knauss: Sono i prototipi delle due collane che vorremmo sviluppare. Equilibratura Elettronica è un DVD-video, la registrazione di un live set commissionato dal festival Sonicity di roma, una esplorazione urbana finalizzata ad una performance con i Mazk, alias Masami Akita e Zbigniew Karkowsky, due mostri sacri del noise industriale. E' un lavoro estremo, indubbiamente più rivolto ad un pubblico piuttosto di nicchia, dato l'impatto tanto della colonna sonora quanto del flusso di immagini, che abbiamo concepito in maniera altrettanto estrema come noise visivo.

Triplicity DVD-rom è invece uno degli output del nostro principale progetto in corso, un processo conoscitivo che è anche un live-media set. E' l'approdo di anni di esplorazione del paesaggio urbano in evoluzione, e indaga la correlazione tra produzione di spazio e di immagini nella città globale. Il DVD-rom sviluppa una architettura multimediale che consente all'utente di riorganizzare le trentasei sequenze che lo compongono secondo diversi ordini di montaggio. In questo caso cerchiamo

di sviluppare il concetto di 'scatole di montaggio' in cui l'audiovisivo non sia caratterizzato da un editing predefinito, ma aperto all'interazione con i diversi interessi dell'utente. E' un oggetto che potrebbe essere utilizzato allo stesso tempo come antologia di materiali per una lezione di urbanistica, come un disco di field recordings, o come un diario di viaggio .

Marco Mancuso: Avete intenzione di produrre solo lavori vostri o di impegnarvi anche in un progetto di produzione di altri gruppi e soggetti italiani o stranieri?

Ogi:no Knauss: Certamente l'intento è quello di produrre altri autori. Ovviamente lo spunto iniziale per lanciare AVrec deriva dai materiali che avevamo in cantiere, ma se ci sarà una buona risposta intendiamo coinvolgere tutta una serie di nomi a cui ci legano affinità ed amicizia. Abbiamo già lanciato l'amo a Santi e Saule, Kinkaleri, Autobam, Saul Saguatti .

Marco Mancuso: Cosa ne pensate del secondo dibattito relativo al fatto che il DVD sia o no sia il supporto ideale per trasmettere l'emozione e la tecnica di una performanance di live media e vjing? Pensate che oggi o in futuro possa nascere un supporto migliore in questo senso, magari lo stesso web?

Ogi:no Knauss: Trasmettere l'emozione e la tecnica di una performance non è questione che riguarda il supporto su cui viene registrato il materiale. E' qualcosa che deriva dalla sensibilità, l'esperienza e il talento del performer. La capacità di costruire una relazione con uno spazio e con un pubblico è essenziale. Il DVD è uno strumento, uno dei tanti a disposizione di chi si impegna in questo campo. Uno degli aspetti interessanti del DVD è che consente di costruire architetture direttamente replicabili sul web. Triplicity, ad esempio, ha una architettura multimediale sviluppata con Flash e Macromedia che ci consentirebbe, una volta ricompresse le clip ad una qualità più bassa, di essere messo su internet così comè, cosa che abbiamo in programma di fare, peraltro .

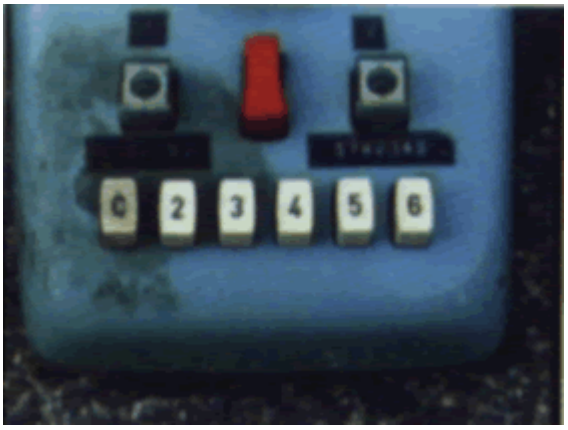
Marco Mancuso: Come vi confrontate con altri progetti analoghi in Europa, come quello di Staalplaat o di Scape

per esempio, siete in contatto con loro, avete progettualità comuni?

Ogi:no Knauss: Questa avventura di AVRec è nata un po' per caso, devo dire, e non abbiamo per ora esplorato molto cosa succede intorno. Siamo piuttosto curiosi di quello che si muove nel campo, però devo dire che l'impressione è che si tratti soprattutto di produzioni collaterali e promozionali rispetto alla scena musicale elettronica, mentre le nostre produzioni nascono sostanzialmente come ricerche originarie sul live media, sull'esplorazione urbana e sui nuovi formati dell'audiovisivo. Certamente per riuscire a sopravvivere credo sia necessario collaborare e consorziarsi con altre realtà per sviluppare e rafforzare canali distributivi, che per ora mi sembrano piuttosto sporadici e frammentati.

Marco Mancuso: Complimenti per essere il primo esempio lungimirante di casa di produzione italiana di DVD di questo tipo, pensate che avrete un seguito di altre realtà che nasceranno o l'Italia rimarrà indietro anche sotto questo punto di vista rispetto al resto d'Europa?

Ogi:no Knauss: L'Italia non è necessariamente indietro rispetto al resto d'Europa per quanto riguarda determinati fermenti creativi la commistione molto peculiare tra vjing e istanze politiche delle crew italiane nella seconda metà degli anni novanta, la scena Hacktivista documentata da Tatiana Bazzichelli a Berlino, la scena rave che in questo momento sta accogliendo numerose tribes di transfughi francesi ed inglesi dimostrano che i fermenti di autogestione ed apertura di territori liberati in italia conservano una certa consistenza che non sono affatto scontati altrove. D'altra parte, la situazione italiana paga un certo dilettantismo che disperde molti sforzi in una remissività apatica. Credo che sia essenziale rafforzare le relazioni internazionali dando possibilità di crescere alla scena italiana contaminandola con la professionalità raggiunta nelle pratiche artistiche underground dalle crew nordiche.



Marco Mancuso: Che tipo di impegno e investimento richiede aprire una label come AVRec?Pensate di poter avere un mercato, in Italia o all'estero?

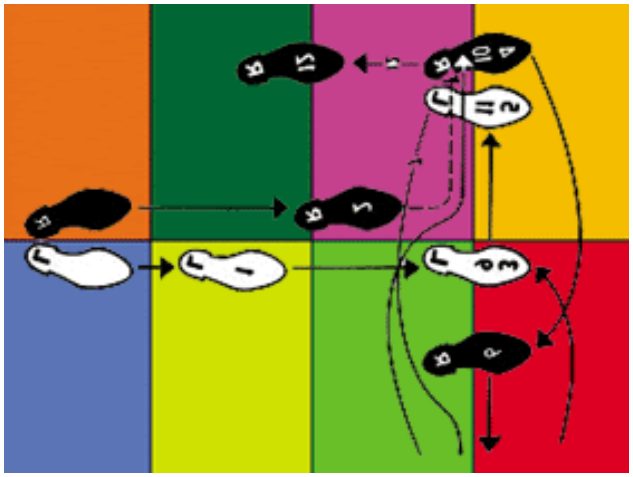
Ogi:no Knauss: Molto grosso. In questo momento siamo molto preoccupati dalla trappola in cui ci siamo infilati, considerato che in origine non era nostra intenzione occuparci di editoria, ma essere degli autori! D'altra parte, le risposte ottenute alle prime presentazioni del progetto sono molto lusinghiere, e speriamo che i ritorni si facciano sentire, anche per poter continuare a produrre contenuti originali.

Marco Mancuso: Ogino Knauss è da sempre impegnato in un discorso di messaggio audiovisivo molto chiaro, spesso forte e legato ai contesti urbani e sociali della realtà che ci circonda. Pensate che produrre i vostri lavori (e quelli di altri con un messaggio analogo al vostro) e distribuirli su DVD possa avere una forza di comunicazione tale da raggiugnere un numero più elevato di persone se non quelle che vengono a vedervi dal vivo? Pensate in altre parole che il DVD possa finalmente essere uno strumento di sensibilizzazione sociale o politica per l'elettronica come lo è stato il cd per certa musica rock, pop, punk, reagge, ecc…?

Ogi:no Knauss: Decisamente sì, per noi la scommessa è quella di ampliare la nicchia delle pratiche live media da un ambito di stretto interesse artistico e di tecniche d'avanguardia a contesti ampi, difondendo pratiche che spaziano dall'analisi urbana all'arte pubblica, all'attivismo politico e alle pratiche partecipative. Crediamo che i prodotti della nostra etichetta possano diventare degli strumenti popolari di diffusione dei saperi e riflessione sull'evoluzione del contesto che ci circonda. E questo senza necessariamente rinunciare ad un uso spinto ed estremo del linguaggio audiovisivo e del montaggio, un uso che sia antimimetico, che porti alla luce e contesti criticamente la presenza totalizzante e dissimulata delle pratiche di montaggio nella costruzione della realtà percepita dal cittadino nel paesaggio globale.

Luca Tanzini, Musica@colori

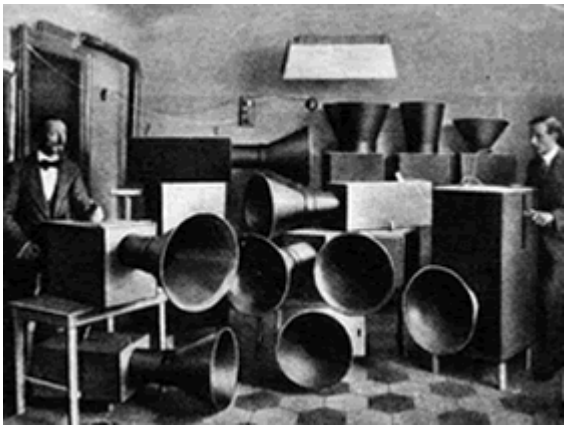
Luigi Pagliarini



Le immagini stanno all'occhio come i suoni stanno all'orecchio…Platone sosteneva che il mondo fosse costituito secondo principi musicali e la vita intera dell'uomo fosse dominata dall'armonia e dal ritmo. Aristotele scriveva: "Dato che come alcuni imitano molte cose rappresentandole con i colori e con le figure, mentre altri per mezzo della voce, così, anche per le arti sopra dette, tutte quante producono l'imitazione nel ritmo, nel discorso e nell'armonia, e questi o presi separatamente o mescolati assieme."

Sono sufficienti poche righe di presentazione per l'ultimo sforzo artistico prodotto da Luca Tanzini, Musica a colori. Del resto, la presentazione dell'opera fatta dallo stesso autore – che considero senza alcun dubbio uno tra i più rappresentativi artisti multimediali ed autori contemporanei del panorama italico è, di per sé, oltre che esaustiva eccezionalmente feconda e, in termini di profilo storico, rara!. Tanzini è un'artista multimediale toscano, da anni presente sulla scena elettronica underground, che ha già avuto modo di rendersi visibile, in Italia e all'estero, con la famosissima e premiatissima performance Universal City, fondata sull'uso del software RandomCinema, una creatura dello stesso autore che ha varcato, tecnicamente, fisicamente e concettualmente, non poche frontiere. Nel 2004, dopo aver realizzato L.A.V.A., ovvero Loop.Automatic.Video.Audio, Tanzini ha iniziato a lavorare a Musica a Colori che, in questi giorni, presenta in giro per l'Italia insieme ai Cabernet Voltaire, in uno spettacolo multidisciplinare dirompente, già rappresentato a Pescara, presso Ecoteca, ed in prossima programmazione anche a Roma, Firenze ed altre città.

Musica a Colori, tecnicamente al confine tra robotica ed A.I., colpisce in particolar modo per l'audace ed elegante mix di tecnologia analogica e digitale, che permette di realizzare e adattare antiche congetture teoriche artistico/scientifiche al contesto audio-visivo odierno. Tra l'altro la poetica sottostante questo genere di produzioni artistiche rappresenta quella che, paragonando i pionieri dell'elettronica a gloriosi navigatori, potrebbe esser considerata l'orsa maggiore, la costellazione guida del far arte multimediale. Difatti, l'agire sull'hardware intercalando l'analogico con il digitale, com'è realizzato esemplarmente in Musica a Colori, non fa altro che donarci nuove, impreviste ed imprevedibili capacità espressive. Fatto tutt'altro che trascurabile, nel mondo dell'arte con la "A" maisucola.



Luca Tanzini è nato a San Giovanni Valdarno nel 1970. Vive a Siena dal 1995 dove si occupa di progettazione, prototipazione, sviluppo multimediale, videointerattivo, video-combinatorio, presso il laboratorio multimediale dell'Università di Siena. Ha rappresentato l'Italia all'esposizione universale di Hannover. Le sue sono opere che difficilmente possono rientrare in schemi e preconcetti. "Antiarte", dice della propria produzione, il che rivela una sincera vena polemica senza compromessi.

Il suo modo di esprimersi ha molto in comune con l'esperienza del Dada di Zurigo dell'inizio del secolo scorso: ne recupera l'operatività inserendola in una nuova chiave sociale, che è anche in questo caso – come accadeva per il movimento Dada – urlata polemica nei confronti di un sociale fatto di false figure, che Tanzini si diverte a dissolvere nei propri collage e assemblaggi visivi incuranti delle convenzioni e degli equilibri: in ogni azione quotidiana lo spirito dell'artista è sinceramente ludico, graffiante e di sconcertante onestà.

---

www.media.unisi.it/liberarte/musacv.html

www.media.unisi.it/liberarte/rccv.html

www.media.unisi.it/liberarte/randomcinema.html

www.media.unisi.it/liberarte/lavacv.html

www.cabernetvoltaire.it/

www.ecoteca.org/

Massimo Banzi, Tra Ironia E Narrazione

Teresa De Feo

Arriva un pacco a casa vostra. Anonimo. E come tutti i pacchi consegnati direttamente a casa vostra, e solo per voi, sembrerebbe alludere ad un regalo, una sorpresa o un invito di uno sconosciuto. O un pacco bomba? Non è un pacco bomba, ma come il ticchettio del timer degli ordigni ha qualcosa a che fare con il tempo e con un evento che deve compiersi. Ma non esplode. Ricorda il countdown di capodanno. E' dorato, e il riferimento a qualcosa di mondano potrebbe essere intuitivo. Dà degli indizi. Il pacco è capace di darvi dei messaggi e lo fa a intervalli di tempo. Vi tiene sulle spine. Bastardo. Che cos'è? Credo se lo siano chiesto tutti i giornalisti e le personalità della moda a cui è stato recapitato. 500 invii.

Un invito. Per un party. A New York. In occasione della nuova collezione donna di quella mattacchiona di Stella McCartney. Ma i mattacchioni sono loro gli interaction designers che giocano con la tecnologia e con la sua capacità di sorprendere senza esplodere. Oppenheimer forse ci rimarrebbe male. Ma loro sono dei pacifisti e la tecnologia la usano con buon senso ed ironia. Allora che cos'è? Lo abbiamo chiesto a Massimo Banzi, professore di Physical Interaction Design all'Istituto di Interaction Design d'Ivrea, progettista del "pacco", ovvero del gadget che ha realizzato in occasione della presentazione della nuova collezione sportiva Adidas by Stella McCartney. "Era semplicemente un oggetto dotato di un dispositivo che lo rendeva capace, in 11 ore di countdown, di segnalare i dati dell'evento in questione ed altri dettagli fino alla morte della batteria".

Immaginiamone già gli sviluppi. Per rimanere sempre nel mondo della moda, degli indizi, della sorpresa e in merito ai progetti realizzati da Banzi andiamo a Firenze. In occasione della fiera Pitti Immagine Uomo, tenuta dal 12 al 15 Gennaio a Fortezza da Basso, Firenze. Banzi e i suoi allievi dell'Istituto di Interaction Design di Ivrea, in collaborazione con Cliostraat Laboratorium, realizzano Cloud all'interno dell'evento La città della Parola. Cloud è un'installazione interattiva. Si presenta in apparenza come una nuvola blu pulsante, ma in realtà è una struttura composta da un centinaio di display Lcd sostenuti ed inseriti in involucri trasparenti in Pvc. Ogni singolo display permette la visualizzazione di un testo scorrevole. Il visitatore, immerso in questo alone blu, avrà la sensazione di interagire con parole sospese nel vuoto che lo guideranno nel percorso fino a rivelare il senso della narrazione: pensieri, concetti curiosità sulla moda e la sua storia. Un gioco fantasmagorico, dove la tecnologia si rende invisibile per aprire all'esperienza di navigare la parola, in un coinvolgimento multisensoriale dove il testo diventa spazio da visitare, scoprire, inseguire.

Beh, oltre che mattacchioni, e dotati di humour, sono capaci anche di fare poesia questi interaction designers. La tecnologia, non solo, non esplode, ma si fa da parte per evidenziare un "contenuto". Contenuto frivolo, impegnativo o mondano che sia, la tecnologia sostiene le idee lasciandole libere, ma ben radicate alla possibilità di essere realizzate. Cloud è stata progettata da Massimo Banzi, Line Ulrika Christiansen e Stefano Mirti. Massimo Banzi segue i ragazzi aiutandoli a sviluppare l'aspetto più tecnico e spinoso legato all'utilizzo dell'elettronica nella realizzazione di progetti di interaction design, installazioni e oggetti interattivi. Banzi, al di là dell'insegnamento all'Istituto di Interaction Design di Ivrea, svolge anche lavoro di consulenza per designers e aziende private.

---

www.potemkin.org

Steve Mann, Incubo O Realta' Futura?

Simona Brusa

Potrebbe sembrare un fenomeno da baraccone, un nerd finalmente evoluto sino al suo stadio di massima fusione con la macchina, un cyborg antesignano di quei esaltati trekkers ossessionati dall'idea dei borg. In qualsiasi modo lo si definisca Steve Mann è un uomo che ha, nel suo piccolo, avviato una rivoluzione. Canadese, con un Phd al Mit di Boston che per molti ha fatto storia, è oggi docente all' Università di Toronto e ricercatore all' EyeTap Lab da lui fondato.

Per chi si interessa di werable computer è un'icona, una definizione vivente, un modello osannato o detestato, ma senza dubbio un punto di partenza da cui evolvere o da cui distinguersi inequivocabilmente. Sua la definizione più diffusa di wearable computer come mezzo di potenziamento personale (vedi Steve Mann, Wearable computing as means for personal empowerment saggio presentato nel 1998 all'International Conference on Wearable Computing ICWC-98, Fairfax) e suo il primo esperimento prolungato (da ormai più di 30 anni) di simbiosi con una minicamera e un computer che registra e filtra tutto ciò che vede: il progetto WearComp. Indossando WearComp Steve Mann riprende, manipola, seleziona immagini, manda e-mail, naviga su Internet, scrive testi, elabora dati, il tutto in modalità "always on ", sempre acceso e sempre addosso. Incubo o realtà prossima futura? Steve Mann è una delle incarnazioni più attive della ricerca sui wearable nel mondo. Per il ricercatore canadese infatti il wearable computer rappresenta il sogno di una completa sicurezza personale, di una connessione alle macchine senza fili, di una perfetta mobilità e libertà, e tratteggia la possibilità di una memoria collettiva e di un'intelligenza umanistica condivisa.

La sua parola chiave è sinergia. Il computer non come tentativo di emulazione dell'intelligenza umana (Artificial Intelligence, AI) ma come una reale estensione di mente e corpo. Un computer non più percepito come un'entità separata ma in combinazione sinergica con l'essere umano, in modo che entrambi possano compiere al meglio le proprie funzioni e capacità. Un legame costante e intimo, un feedback loop che ha come esito molto più della somma dei fattori coinvolti (uomo-macchina) e che produce infine una vera e propria Intelligenza Umanistica (Humanistic Intelligence, HI). In ultima istanza un computer che migliora la qualità della vita e che aumenta le nostre esperienze quotidiane. Dal desiderio di alterare ed estendere la realtà personale e vissuta mediante l'uso della tecnologia, il progetto di Steve Mann si è ben presto trasformato nella necessità di capire meglio l'impatto sociale e politico di tale tecnologia; da cui il suo progetto Sousveillance.

Sousveillance è il contro-altare della sorveglianza "dall'alto" (governativa, terroristica, non autorizzata ecc), Sousveillance crea, attraverso la capacità di WearComp, una comunità di persone che "spiano gli spioni" (watch the watchers), che rovesciano la gerarchia, che contribuiscono a un'intelligenza collettiva e a un'info-anarchia, portando un nuovo livello di trasparenza nel sistema.

Cyborg, hacker radicale o molto più semplicemente controverso sperimentatore, Steve Mann rappresenta una delle vie possibili ai wearable, quella che esalta ed esplora le potenzialità dei computer per la costruzione di una realtà mediata, aumentata nelle sue possibilità funzionali, personali, sociali e politiche. Chi scrive ne comprende e condivide il fascino, ma pensa che non sia né l'unica né forse la più auspicabile delle vie. Il cyborg e per

conseguenza il wearable, come sua prima incarnazione, sono un passo verso la ‘re-invenzione’ della persona e a noi piace pensare che non lo siano solo in termini funzionali ma anche espressivi.

Le Trasmutazioni Digitali Dei Limiteazero

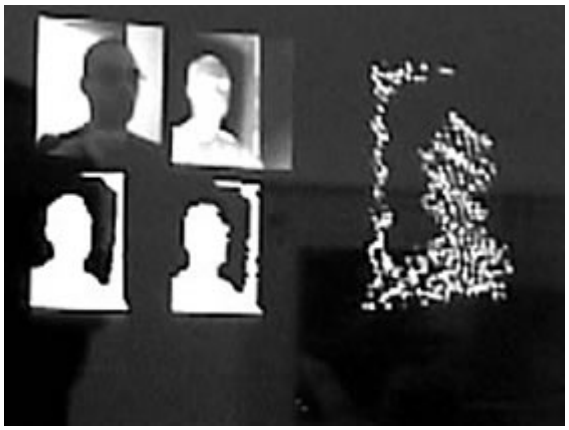
Tiziana Gemin

La tecnologia riveste un ruolo sempre più importante nella nostra esistenza. Macchine di ogni genere si sono rese indispensabili nella vita di tutti i giorni, alcune con un ruolo banale, altre destinate a lasciare un segno indelebile nelle nostre esperienze. Il computer viene sempre meno percepito come mera macchina da computazione, o strumento che sistematizza l'attività produttiva; nel tempo si è trasformata la percezione che abbiamo di esso e l'utilizzo che facciamo delle sue funzioni. Esso è parte integrante di noi, insinuandosi anche all'interno di sfere apparentemente lontane dal suo campo d'azione, quali quella sociale, artistica, dell'intrattenimento. La computerizzazione ha modificato, in qualche modo, il sistema sociale e con esso il sistema percettivo occidentale. Le consuetudini, le relazioni, l'ambiente, il ritmo di vita, i modi di agire, il linguaggio stesso sono irrimediabilmente trasformati; l'impatto storico è stato drastico e le cose non saranno più come prima. Forse il computer è ancora percepito più come uno strumento che come un agente di cambiamento del pensiero, ma è indubbio che si siano estese irreversibilmente le sue competenze.

Paul Virilio parla di una nuova ottica, una nuova prospettiva, che di fatto non sappiamo ancora a cosa porterà, se a qualcosa di positivo o di negativo; e chiama questo fenomeno stereorealtà. Il teorico francese dice che l'avvento delle nuove tecnologie e di una nuova sensibilità metterà l'essere umano di fronte alla necessità di dover gestire questa duplice realtà, fisica e virtuale. Le due realtà arriveranno ad avere nella nostra vita un peso sempre più comparabile; dal momento che cambia il nostro senso del tempo e dello spazio, cambierà anche il senso complessivo della realtà. La televisione, il grande medium a larga diffusione precedente alla rete, questo lo ha dimostrato chiaramente.

Il computer ha assunto dunque un ruolo di natura pervasiva, anche nella comunicazione umana. La rivoluzione dei computer ha effetto su tutti gli stadi della comunicazione, in primo luogo sull'acquisizione, la manipolazione, la memorizzazione, e la distribuzione di contenuti. E influisce su tutti i tipi di media: testi, immagini fisse, immagini in movimento, suoni e costruzioni spaziali. Un esempio di ciò può essere un sito web: ogni sito consta di elementi testuali, visivi, sonori, che sono interpretabili a livello di contenuto secondo la logica umana; ma a livello costitutivo elementare ogni contributo del sito è ugualmente composto e rappresentato da dati digitali, da sequenze di 0 e 1. Il passaggio dall'analogico al digitale prevede la traduzione dei contenuti dei media preesistenti in dati numerici, accessibili attraverso computer: ciò avviene mediante una serie di processi che hanno conseguenze di carattere formale e sostanziale. E' questo il fondamento dell'aggiornamento dei vecchi in nuovi media.

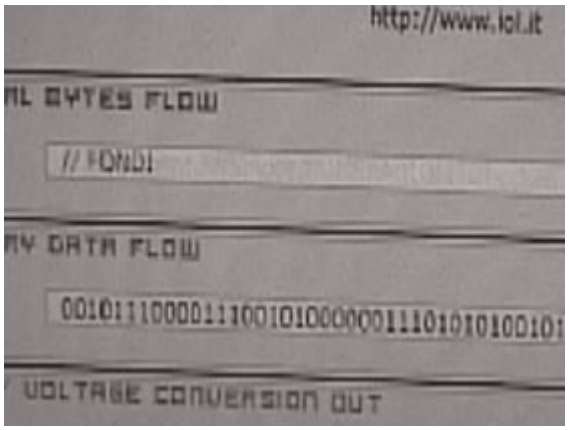
Lev Manovich, nel libro The Language of New Media tenta un'analisi del fenomeno dei media digitali, e introduce il termine "transcodifica culturale" riferendosi all'unione fra le forme della cultura digitale e la cultura tradizionale. La conseguenza del processo di trasformazione, cioè del processo di transcodifica dei media in dati digitali, è che lo stesso oggetto si manifesta sotto due diverse valenze: una culturale/umana, che si rifà alle nostre categorie di pensiero e una informatica, costituita da una riga di codice, scritto secondo la logica della macchina. I nuovi media sono dunque costituiti da due livelli, che si intrecciano e si influenzano; sono un'unione ibrida di significati umani e informatici. L'influenza di ciascuno dei due livelli sull'altro è la sostanziale conseguenza del processo di computerizzazione.



Il passaggio da uno stato all'altro è spesso tema centrale nei lavori di creatività digitale. Una riflessione interessante riguardante il processo di traduzione dei dati mi pare sia quella presentata, in diverse installazioni e progetti, dal gruppo milanese Limiteazero.

Limiteazero è prima di tutto un progetto. Si pone come un laboratorio di sperimentazione e ricerca sulle nuove tecnologie e i sistemi di comunicazione ad esse correlati. E' uno studio di architettura e media design composto da Paolo Rigamonti e Silvio Mondino. La loro attività riguarda l'esplorazione dei rapporti alternativi tra uomo, macchina e ambiente, nel tentativo di stabilire un approccio emozionale all'ambito digitale. Il loro lavoro potrebbe essere definito di creating engeneering, "ingegneria creativa"; usare cioè la tecnologia per scopi altri, magari semplicemente osservandone alcuni aspetti con occhio diverso. Il loro approccio non parte dalla cultura artistica o espressiva, quanto piuttosto dalla scienza e dalle teorie di filosofia della scienza.

Lavorando sul flusso dei dati, essi utilizzano il codice come materia da modellare, prima che diventi una forma riconoscibile a livello percettivo-sensibile, cioè quasi sempre una forma visiva o sonora; come se il punto focale stesse nella rappresentazione del movimento, del passaggio da uno stadio ad un altro, e non nella forma fisica finale che i dati assumono. Talvolta essi cercano di creare un collegamento fra le strutture matematiche che sono alla base della dimensione digitale, e le leggi della fisica che regolano ciò che noi definiamo come reale. E in questo passaggio fra le due dimensioni, operando delle trasformazioni, si possono verificare effetti che riconducono al fenomeno descritto dal secondo principio della termodinamica come "entropia". Cioè, spesso in questo passaggio si verificano condizioni non previste, reazioni casuali inaspettate, dispersioni, e proprio queste diventano uno degli elementi interessanti del lavoro di Limiteazero.



Ecco alcuni esempi che illustrano la traduzione di pacchetti di dati in formati diversi:

Min_mod [minimum_module]

L'installazione gioca fra dimensione digitale e fisica. Si tratta di un'installazione sonora, che crea un ambiente sensibile. Consiste in quattro laptop che generano quattro frequenze pure, all'interno di una stanza. Le informazioni sono quindi trasmesse ad amplificatori, che a loro volta passano i dati a quattro subwoofer. Quattro lastre metalliche, posizionate su ognuno dei subwoofer, vibrano, rendendo quindi apprezzabili le vibrazioni degli stessi. I "rumori" così prodotti sono quindi catturati da microfoni che ritrasmettono il suono ai computer che visualizzano la forma d'onda sugli schermi. Ovviamente in questa fase è possibile che rumori ambientali si mischino al "rumore" della vibrazione, "sporcando" in qualche modo l'emissione, e aggiungendo elementi non programmati; la visualizzazione così ottenuta porta dunque in sé un grado di entropia, di disturbo, formatosi nel passaggio da digitale a fisico e nuovamente a digitale.

8 bits

Il progetto cerca di investigare l'interpretazione dei dati Internet in una forma differente, anomala. Si inserisce nell'interfaccia dell'installazione l'URL che identifica i dati della risorsa che vogliamo utilizzare e che verranno monitorati per tutto il processo. L'Html del sito scelto viene trasformato in codice binario, cioè in sequenze di 8 bit ciascuna; gli otto canali così ottenuti vengono quindi passati attraverso altrettanti amplificatori, dove verranno individuate le cuspidi, che rappresentano gli uno, e le depressioni, che invece rappresentano gli zeri. Nel momento in cui passano questi 1 e 0 la membrana di otto amplificatori si muove, creando dei suoni che nascono dalle vibrazioni portate per l'appunto dagli 1 e 0 che costituiscono il codice, gli 8 bit dell'informazione; essi vengono visti come pieni e vuoti, e generano quindi in qualche modo un'esperienza spaziale. Dal punto di vista grafico questo lavoro utilizza solo il minimo indispensabile, per far così risaltare l'esperienza su cui si basa: il concetto di otto bit. Non c'è reinterpretazione in questo lavoro, ciò che si vede è ciò che è: pura rappresentazione sotto un'altra forma. Partendo dal codice Html si può, per così dire, "suonare un sito".

The remains of you

E' un'installazione interattiva che lavora sulla sintesi di immagini fotografiche. Un contenitore trasparente appeso alla parete ospita un computer dotato di webcam e un sensore di prossimità. La telecamera riprende costantemente lo spazio antistante ad essa. Nel momento in cui il fruitore tocca una bacchetta di metallo posta sulla scatola stessa,

viene fermata l'immagine inquadrata in quel momento e si dà inizio ad un processo di sintesi della figura catturata; fino ad arrivare ad una definizione elementare dell'immagine stessa, attraverso la presentazione minima dei toni chiari e scuri.
Viene quindi creato un modello tridimensionale, che in realtà è stato ottenuto partendo dalla forma più elementare di un'immagine bidimensionale, cioè le sue zone di luce e di ombra.

---

www.manovich.net/

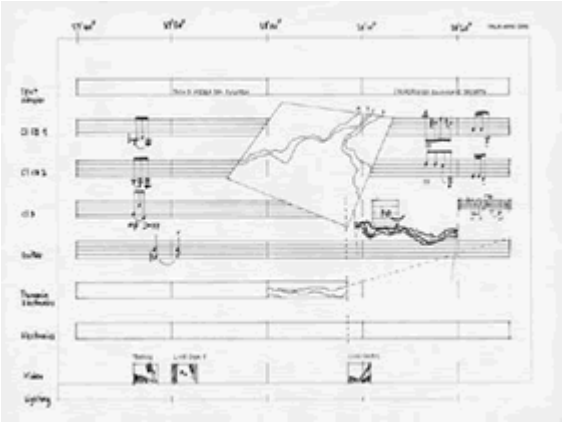
www.limiteazero.com/

Paci Dalo', Italia Anno Zero

Massimo Schiavoni

Una piccola presentazione di Roberto Paci Dalò è necessaria per addentrarci dentro il nuovo lavoro, Italia anno zero, che sarà presentato in prima tedesca al Maerzmusik di Berlino il giorno 8 marzo 2005.

L'artista più poliedrico della scena internazionale ha scritto e diretto tra Europa, Americhe e Medio Oriente spettacoli teatrali, eventi musicali, performance e installazioni. Direttore artistico della compagnia Giardini Pensili, ha posto al centro della propria attenzione artistica l'investigazione del linguaggio, dei sistemi delle telecomunicazioni applicati ai processi artistici e delle nuove tecnologie. Diverse sue opere sono diventate pezzi radiofonici, installazioni interattive suono/video e progetti on-line. Nel 1993-1995 è vincitore del Premio Berliner Künstlerprogramm des DAAD. Pioniere nell'utilizzo dell'Internet e dell'integrazione tra tecnologie analogiche e digitali, ha realizzato e presentato proprie opere, commissionate da enti radiotelevisivi, musei, festival, in particolare in Italia, Austria e Germania, con lunghe residenze a Berlino e negli USA. Paci Dalò ha creato progetti on-line nei quali grande importanza acquista lo sviluppo di una interattività distribuita. Dalla metà degli anni ottanta ha iniziato a comporre e dirigere opere radiofoniche quali Niemandsland, Quattro canti sulla circolarità del tempo, Many Many Voices, Lost Memories. Diverse di queste produzioni sono state presentate dal vivo in teatri e spazi pubblici. Ha creato nel 1991 a Rimini LADA L'Arte dell'Ascolto, il festival internazionale di radio e Internet. All'interno del festival sono stati realizzati progetti basati sulle possibilità del network alcuni dei quali sono divenuti un riferimento tecnico e artistico per successivi progetti internazionali.

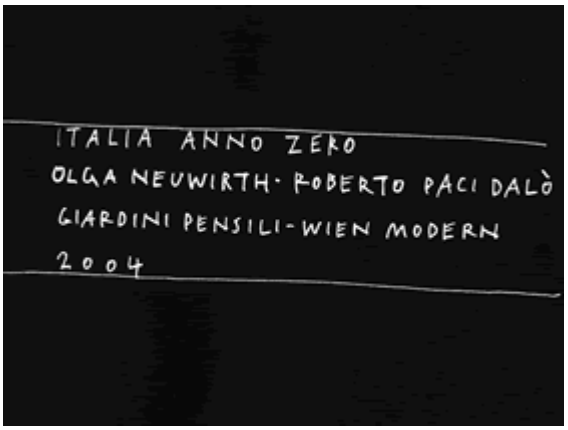


Dal 1999 creatore e curatore di ITACA: il palcoscenico elettronico del Teatro di Roma e direttore del settore Internet & Nuove Tecnologie da lui ideato. Dal 2000 é collaboratore di SPM (Sviluppo Nuovi Prodotti Multimediali), struttura di RadioRai diretta da Gianluca Nicoletti. Ha presentato dal 1985 nei principali festival internazionali opere sceniche e multimediali. Ha lavorato su testi di Gabriele Frasca, Isabella Bordoni, Ingeborg Bachmann, Walter Benjamin, Giorgio Agamben, Marcello Sambati. Ha collaborato con Stalker, Predrag Matvejevic', Salvo Cuccia, David Moss, Gerfried Stocker, Tullio Brunone, Kronos Quartet, Horst Hörtner, Gabriele Frasca, Giorgio Agamben, Tenores di Bitti, Luigi Lai, E Zezi, Stefano Scodanibbio, Jon Rose, Vinko Globokar, Terry Riley, Giancarlo Cardini, Gordon Monahan, Sainkho Namtchylak, Han Bennink, Joel Rubin, Tom Cora, Llorenç Barber, Moni Ovadia, Patrizio Esposito, Oreste Zevola, Rupert Huber, Robin Rimbaud-Scanner, Richard Dorfmeister…

E i Giardini Pensili? E' una compagnia basata sulla collaborazione tra artisti, tecnici, teorici. Al centro del lavoro l'investigazione sul teatro, sul linguaggio, sui sistemi della comunicazione applicati ai processi artistici, sulle nuove tecnologie, sulla relazione tra memoria e modernità. Per definire questa ricerca sono state coniate le definizioni: drammaturgia dei media e teatro dell'ascolto. La compagnia, pioniere nell'utilizzo delle tecnologie digitali nello spettacolo dal vivo, ha realizzato e presentato dal 1985 proprie opere – commissionate da festival, enti radiotelevisivi, musei – in Europa, Americhe, Medio Oriente ed in particolare tra Italia, Austria e Germania, con lunghe residenze a Berlino e negli USA. Sviluppa interfacce e hardware/software dal 1993 a Amsterdam (Steim Foundation) e dal 1996 a Linz (FutureLab/Ars Electronica Center). Aree di lavoro: psicoacustica, robotica, cibernetica, radiofonia, reti telematiche, interazione uomo-macchina, elaborazione in tempo reale di immagine e suono. Può bastare…

Con Italia anno zero la compositrice/performer Olga Neuwirth (Klangforum Wien, London Symphony Orchestra, Ensemble Modern, Pierre Boulez) e il compositire/performer/regista

Roberto Paci Dalò si incontrano sul terreno di un progetto particolare e innovativo. Progetto che è una sfida, basato com'è su testi di tre autori importanti (e ingombranti da un certo punto di vista) come questi. Antonio Gramsci, Giacomo Leopardi, Pier Paolo Pasolini. Ognuno di loro è un monumento non solo per la cultura italiana ma anche per quella internazionale. I due compositori/performer si ritrovano attorno a un progetto insolito: una riflessione sull'Italia di oggi e di ieri con testi presentati in forma di concerto scenico da un ensemble di cinque artisti con un organico quanto meno particolare: clarinetti contrabbassi, clarinetti bassi, theremin vox, elettronica, chitarra, sampler. Sorta di noise band dove la densa struttura compositiva e drammaturgica è costruita su parole.



Come funziona Italia anno zero? Si tratta di un concerto scenico che prevede 5 artisti in scena. Insieme ai due autori (impegnati con clarinetto basso, theremin vox, sampler, live electronics) altri tre musicisti con un organico (anche questo inusuale) fatto di due clarinetti contrabbassi, chitarra (elettrica e acustica), elettronica. Immaginiamo allora un suono che dalla Musica massonica di W.A.Mozart si dilata fino alle frontiere del noise. Tutto questo attorno alle parole dove i testi sono utilizzati in italiano e tedesco e fanno da filo rosso allo sviluppo drammatico dell'opera. Il progetto compositivo tiene anche in grande considerazione l'immagine e lo spazio. L'opera vede una scena dove tavoli, sedie e pochissimi oggetti sono creati per definire il luogo fisico dell'azione scenica, Spazio creato anche a partire da suggestioni legate ad alcuni dei luoghi abitati dagli autori dei testi. Luoghi isolati e aperti alla natura (come per Leopardi), luoghi claustrofobici (come la cella di Gramsci), luoghi con diverse tipologie (come il viaggio di Pasolini da Bologna a Casarsa per terminare in un Roma in bianco e nero).

A queste riflessioni sullo spazio scenico si aggiunge un lavoro video/cinematografico creato attraverso una doppia proiezione che contiene l'ensemble stesso. Le immagini video sono in parte basate su materiali di repertorio, in parte girate appositamente per il lavoro e in parte create in diretta durante lo spettacolo grazie all'utilizzo di diverse

telecamere posizionate in scena. Una composizione pensata a tutto tondo e che investe qualsiasi parametro dell'opera. Software dedicati consentono l'elaborazione in tempo reale delle immagini in modo da rendere anche la parte visiva flessibile e dinamica in relazione allo sviluppo della partitura. La partitura è su più livelli notando non solamente la "musica" ma ogni tipo di informazione sui diversi parametri dello spettacolo come la luce, il video, i movimenti. Il lavoro vuole poter creare all'interno di una struttura rigorosa e dettagliata, aree di libertà (o autonomia) nelle quale gli interpreti possono contribuire con materiali a loro propri alla riuscita del progetto nel suo complesso. E' per questo che la scrittura musicale prevede l'utilizzo di notazione tradizionale e grafica allo stesso tempo.

Il movimento tra le lingue crea un'ulteriore possibilità interpretativa nella quale non esiste più o perlomeno non è più così importante il cosidetto "testo originale". Al contrario, è proprio nella traduzione la possibilità di aprire nuovi orizzonti, nuove possibilità espressive al testo iniziale in italiano. Non sono previste nell'opera voci del vivo. Tutto il testo è campionato ed eseguito in diretta al sampler. Così facendo si vuole "disumanizzare", de-psicologizzare queste scritture. Toglierle da un'area (pericolosa dal punto di vista delle scelte drammaturgiche fatte da Neuwirth e Paci Dalò) di voce solista accompagnata da un ensemble. Qui le parole sono inesorabilmente intrecciate agli strumenti, alle immagini, allo spazio. Un unico organismo pulsante che nella scansione metrica, sillabica trova il suo motore più potente. Il suono complessivo procede su parametri tali da poter agire concretamente sullo spazio attraverso la fisica stessa del suono. E' per questo che Italia anno zero prevede l'utilizzo di un impianto suono adeguato di circa 10.000 watt (ma questo è in relazione con gli spazi nei quali l'opera verrà presentata) che attraverso l'impiego di opportuni subwoofer potrà lavorare su frequenze particolarmente gravi e in grado di far risuonare il luogo attraverso le semplici leggi della fisica. E Leopardi – come anche i suoi colleghi – a 10.000 watt acquista possibilità interpretative altre.

Donna Molinari clarinetti
Ernesto Molinari clarinetti
Olga Neuwirth theremin vox, elettronica
Roberto Paci Dalò clarinetti, sampler, elettronica
Burkhard Stangl chitarre, elettronica
Andrea Clausen voce
Sandro Lombardi voce
Natalie Cristiani attrice (film)

ideazione / composizione Olga Neuwirth & Roberto Paci Dalò
film / luci / oggetti Roberto Paci Dalò
live video mixing Filippo Giunchedi
regìa del suono Oliver Brunbauer
direttore tecnico / regìa luci Peter Knögler
organizzazione / tour manager Sabina Schebrak
collaborazione artistica Gabriele Frasca
collaborazione oggetti di scena Francesco Bocchini
modello scene Stefano Cerulli
montaggio film Piero Lassandro
assistente all'animazione Irene Aurora Paci
fotografia e riprese Roberto Paci Dalò, Marco Tani, Nicola Vicenti
coordinamento di produzione Barbara Lebitsch
produzione Giardini Pensili & Wien Modern
in collaborazione con Budapest Autumn Festival, ORF Kunstradio, Terra Gramsci
con il sostegno di Réseau Varèse e della Commissione Europea (Cultura 2000)

Il Tecnoteatro Abita A Cascina

Annamaria Monteverdi

ZoneGemma, gruppo tecnoteatrale fondato dal videomaker e tecnoperformer Giacomo Verde, dal drammaturgo e studioso di teatro e media Andrea Balzola e dal compositore Mauro Lupone ha da quest'anno la residenza produttiva allaCittà del Teatro di Cascina (Pi). La direzione artistica di Alessandro Garzella ha proposto un'ospitalità continuativa che permetta all'equipe la sperimentazione dei media digitali in scena e il confronto con altre realtà tecnoteatrali italiane e internazionali. Il primo risultato di questa joint venture tra ZoneGemma e Cascina è stata la recente produzione della nuova versione di Storie Mandaliche denominata per l'occasione 3.0 e che ha avuto la collaborazione registica di Fabrizio Cassanelli.
Il rinnovamento riguarda la concezione dello spazio per l'azione teatrale (a pianta centrale con quattro schermi avvolgenti che circondano sia il pubblico sia il cybernarratore Giacomo Verde che interagisce grazie al mouse radio con immagini in animazione) e la gestione del suono spazializzato e dunque di qualità immersiva, creato per l'occasione da Lupone con il sistema IMEASY. La novità assoluta rappresentata dall'ipertesto drammaturgico messo a punto con grande abilità (e memoria) letteraria da Balzola, la tecnica affabulatoria di Verde che recupera un'oralità antica aggiornandola ai media digitali, l'immagine in Flash Mx per permettere una navigazione futura anche in Internet, la ricercata atmosfera generale di sinestesia ovvero come affermava Bill Viola, "l'inclinazione naturale dei media moderni", ma soprattutto il particolare reticolo testuale percorso dal pubblico secondo un tracciato sempre diverso e che lui stesso può decidere, fanno di Storie mandaliche 3.0 il primo e pionieristico esempio italiano di spettacolo interattivo, con un'interattività non di interfaccia ma di creazione complessiva e soprattutto di relazione.

Le storie che hanno un andamento concentrico sono: La pietra, Il corvo, Riza, Principessa del Sud; Il bambino-uomo;Il Cane bianco; La Mandorla; L'Ermafrodito. Nella mitologia contemporanea metropolitana di Storie mandaliche labirinti telemativi, biotecnologie, sfide digitali a rischio della vita si uniscono a presagi funesti, peripezie dal sapore arcano e visite nell'aldilà. Poiché il mandala viene costruito secondo un percorso labirintico e una logica di corrispondenze, anche le storie mandaliche si corrispondono, hanno delle inter-connessioni: si può passare da un personaggio ad un altro attraverso i link in base alla scelta del pubblico. Ogni percorso è differente anche se il numero dei "possibili narrativi" pur incredibilmente grande, è però finito: 5040, secondo un calcolo di Antonio Caronia, uno dei primi spettatori di Storie Mandaliche. Ma la maggiore diversità da una rappresentazione all'altra è data dalla modalità di narrazione di Verde che posto al centro di una pedana mobile circolare, si rivolge al pubblico (assemblea bambina o adulta) guardandolo da vicino, chiedendo conferme alle sue strane storie fatte di immagini e suoni in divenire, raccogliendo opinioni, sussurrando a qualcuno e attendendosi risposte forti e chiare da altri, sfidandolo talvolta in gare di memoria!

La scelta di Flash Mx spesso associata al morphing e al 3D ad opera di Lucia Paolini e degli studenti dell'Accademia di Carrara per l'elaborazione del tratto e dell'animazione, conferisce uno stile inconfondibile alle storie. La rasterizzazione dà alle immagini una linea morbida e smussata e l'effetto complessivo è quello di una ricercata astrattezza del segno-icona del personaggio. Il compositore elettronico Mauro Lupone ha denotato in maniera significativa il tappeto sonoro di Storie Mandaliche lavorando sulle spettro morfologie: non c'è una colonna sonora ma uno "stato sonoro" dei personaggi che permette di creare un giusto ritmo e una corrispondenza significativa tra parola, immagine e suono. La casa editrice Nistri-Lischi ha pubblicato il volume che raccoglie i materiali di lavoro di Storie Mandaliche e le esperienze dal 1998 di questo importante esempio di spettacolo-laboratorio.

Giacomo Verde si sta inoltre dedicando anche a nuovo progetto artistico transmediale, Eutopie (La nuova tappa di Eutopie approderà al Festival Metamorfosi a Cascina, giugno 2005). Un lungo processo questo di Eutopie che ha assunto dal 2003 varie "forme" e "formati" tecnoartistici attraversando vari media: installazioni, video, reading, vjjing, performance, sito web sul tema delle nuove eutopie (ovvero luoghi felici). Da un'idea partita all'interno del corso di Video e Teatro dell'Accademia di Macerata insieme con gli studenti e presentata al pubblico come performance dal titolo 5116 Maya, il progetto col tempo è diventato installazione interattiva e spettacolo sui personaggi della storia e dell'arte che hanno inseguito e realizzato un sogno (La Rivoluzione delle orbite, Inconsapevoli macchine poetiche). Nasce Cercando Utopie, (Cascina, 2004) realizzata dentro un sacco nero con webcam da dove Verde leggeva poesie di Brecht e Marcos mentre passavano sullo schermo videoclip dedicati alla Carta dei diritti umani e ispirati al testo Diritto al delirio di Edoardo Galeano. Verde ha in seguito reclutato artisti tecnologici attraverso la grande rete del web e mai conosciuti prima, per la nuova tappa di Eutopie all'Arboreto di Mondaino diretto da Fabio Biondi.

Parte delle immagini realizzate in quell'occasione sono ora disponibili in rete per essere utilizzate liberamente in altri ambiti artistici, secondo lo spirito del copy left e della nuova licenza del Creative Commons. La performance Eutopie inizia con gli artisti (chi alle macchine chi alle azioni sceniche) dentro i sacchi neri della spazzatura: un po' pelle di scarabeo, un po' rifugio di derelitti. La sorpresa è che sono coperti da passamontagna. Non è la P38 ma l'EZLN! Per chi frequenta i siti di attivismo, una maschera inconfondibile: quella indossata dal subcomandante Marcos, "sogno o incubo, dipende da chi mi incontra". Poi tutti al lavoro, chi a leggere il Discorso di Marcos La marcia degli zapatisti verso Città del Messico, chi a mixare immagini facendo vjing, chi a fare le riprese in diretta digitalizzandole in tempo reale sul doppio schermo centrale.

Attenzione, si sta costruendo il futuro! Che è fragile come un guscio d'uovo. Le parole di Marcos risuonano nella sala. Arrivano da lontano, il tam tam telematico ce le porta a noi. Il Chapas è dietro l'angolo anche grazie al web con la sua mobilitazione rivoluzionaria contro la globalizzazione neoliberista. E' forse questa la nuova eutopia cui guardare? Il mondo visto dalla parte dei tecnozapatisti? Una chiocciola ci seppellirà?

.www.zonegemma.org

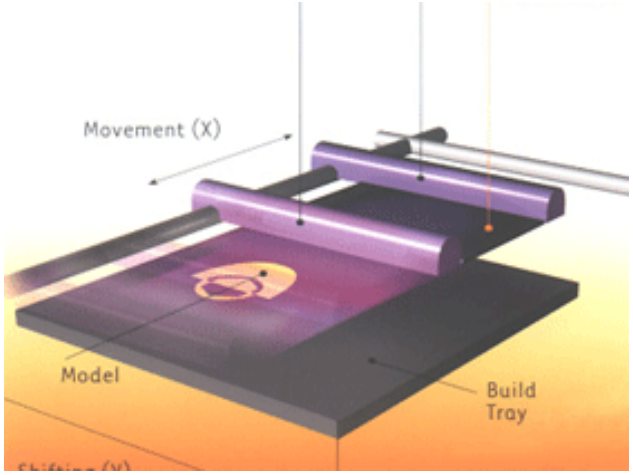
www.verdegiac.org

www.eutopie.net

www.ezln.org

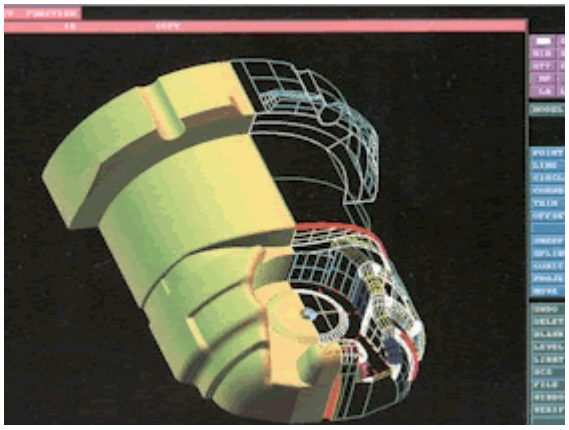
Free-form Fabrication

Miriam Petruzzelli



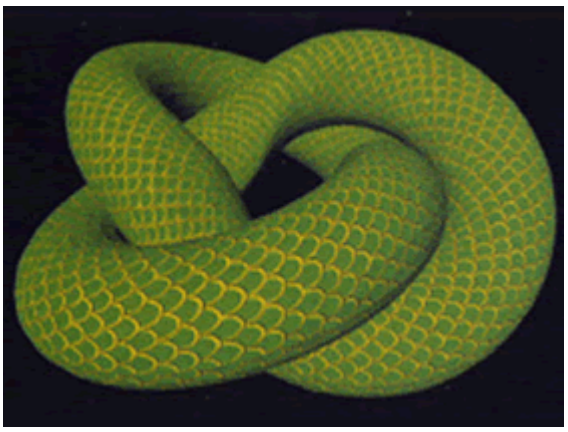
"Quello che fino a poco tempo fa era incredibile, è già un fatto acquisito. La gente è affascinata e nello stesso tempo inorridita dall'influenza del computer sul design: è come discutere dell'influenza del telefono sulla comunicazione. Sono discussioni prive di fondamento. Verrà presto il momento in cui un idraulico non avrà più bisogno di andare dal grossista di tubi per comprare un particolare raccordo che gli serve per fare una riparazione: gli basterà scendere nel suo furgone per scaricarlo direttamente dal computer. Non è poi un'idea tanto più fantascientifica del fax".

Parola di Ron Arad, il primo designer a utilizzare le tecnologie di prototipazione rapida a fini creativi. Arad, forse più conosciuto al pubblico internazionale per la sua famosa libreria a forma di bruco, chiamata "Bookworm" ("Libro-Bruco"), mostrò per la prima volta i risultati di questa sua nuova ricerca nel 2000 con la serie di progetti Not Made by Hand Not Made in China, presentati allo Studio Marconi di Milano, in occasione del Salone del Mobile. All'epoca apparve un episodio isolato e distante da concrete opportunità di diffusione; oggi le cose sembrano andare in modo già molto diverso e non è escluso che "stampanti tridimensionali" possano far parte del corredo tecnologico in dotazione alle future generazioni di progettisti e creativi.



Il Rapid prototyping è costituito da una serie di tecniche che, partendo da un modello CAD, ricostruiscono degli

oggetti utilizzando procedimenti, rapidi, flessibili e altamente automatizzati. Con il rapid prototyping (RP) un prototipo industriale può essere realizzato in tempi che vanno dalle poche ore a un massimo di alcuni giorni, senza nessun ausilio di attrezzature. Questa tecnica consente di materializzare più velocemente la forma fisica di quanto i progettisti disegnino sul computer, senza dover affrontare i costi e i rischi della realizzazione di un prototipo vero e proprio, ma soprattutto offre la possibilità di realizzare in tempi ridottissimi un prototipo in un'ampia gamma di materiali, indipendentemente da forma e complicazione geometrica. Diversamente dai sistemi tradizionali che funzionano per sottrazione di materiale da un blocco unico, i sistemi di RP costruiscono i prototipi per strati, con aggiunte successive di materiali. Il primo passo è la realizzazione del disegno CAD. Successivamente il modello viene elaborato secondo una tecnica standard che porta alla tassellizzazione (mesh) dell'oggetto, scomponendo tutti gli strati in una successione di triangoli, più o meno fitta a seconda della curvatura della superficie. Questo processo dà origine ad un file binario di tipo ASCII detto STL (da StereoLithography) che successivamente, attraverso un'operazione detta slicing, eseguita dal calcolatore che controlla la macchina di prototipazione, viene sezionato in più piani paralleli che consentono la ricostruzione dell'oggetto.



Dall'idea pionieristica di Charles W. Hull, datata 1982, è nata 3D Systems Inc., società americana capostipite del settore e, cinque anni più tardi, il primo apparato per la stereolitografia, la SLA-1. Da allora un numero sempre più elevato di progettisti si è accostato al mondo ed al mercato della Prototipazione Rapida, favorendone l'evoluzione in termini di diffusione e di prestazioni. Il fascino e le potenzialità di questa ricerca hanno dato impulso allo sviluppo di tecnologie analoghe come il selective laser sintering (SLS), il fused deposition modeling (o FDM), il laminated object manufacturing (LOM) e molte altre, che hanno liberato progettisti e aziende dagli onerosi vincoli della produzione aprendo possibilità creative

insospettate grazie anche a programmi sempre più sofisticati di modellazione tridimensionale e disegno digitale per realizzare oggetti a partire da una geometria definita elettronicamente senza mai passare attraverso la costruzione manuale, diretta, sulla materia.

La tecnica Rapid Form è ancora piuttosto dispendiosa, tuttavia i costi sono inferiori a quelli che si dovrebbero sostenere se si andasse da un modellista, che lavora in modo sostanzialmente artigianale. Questo passaggio di trascrizione diretta vede svanire quindi la figura del modellista e creatore di prototipi: una figura che tradizionalmente partecipa al processo creativo aggiungendo il proprio tocco personale a quello del designer controllando manualmente la trasposizione fisica del progetto. Lo sviluppo di queste applicazioni cresce esponenzialmente in direzione di una produzione sempre più rapida, economica e flessibile. I processi di RP , infatti, associati a Internet consentono di trasmettere a distanza file digitali contenenti i progetti per la produzione 'on demand' , in altre parole e Manufacturing.

In un certo senso è come se le macchine di RP funzionassero da stampanti tridimensionali dei file. Certo, sotto l'aspetto più puramente industriale, queste tecnologie hanno già cambiato l'organizzazione dell'intero processo produttivo, tuttavia le potenzialità di generazione della forma sono una questione ancora tutta da definire. Oggi possiamo ritenerci in una fase in cui le tecnologie di RP sono considerate a pieno titolo mezzi per lo sviluppo rapido dei prodotti e delle attrezzature. Tutto ciò apre una prospettiva in cui è possibile concepire cose che in altro modo non sarebbero immaginabili; esattamente come un organismo che si costruisce per stratificazioni successive, questi oggetti incarnano il modello organico della crescita. Siamo ben lontani dai meccanismi di produzione in serie in cui la macchina stampa migliaia di esemplari tutti uguali, senza nessuna possibilità di cambiamento in corso d'opera. Si tratta evidentemente di tecnologie che prospettano nuovi scenari non solo nella realizzazione dei modelli, ma anche e forse soprattutto nelle possibilità virtualmente infinite di creazione di forme.

---

www.apri-rapid.it/

Digital City (digital Flaneur)

Lorenzo Tripodi

L'esperienza urbana si dimostra sempre di più essere esperienza mediata. Se la visione romantica e moderna dello spazio urbano, quella magnificamente raccontata da Baudelaire e Poe, da Benjamin e da generazioni di flaneur innamorati dei marcapiedi delle grandi città, è l'esperienza dei corpi che si immergono e si perdono nella folla anonima, è l'attraversamento tra luci e ombre delle strade della città labirintica, è il confronto vis a vis nelle piazze civiche in cui i cittadini si ritrovano a discutere le faccende della Polis, oggi l'essenza della vita urbana sembra risiedere soprattutto nella connettività, nell'esposizione al vertiginoso scorrere dei flussi di dati, nell'accessibilità. La nuova visione urbana della città globale è contraddistinta dalla contrazione dello spazio e del tempo in una sorta di presente elettronico, in cui il protocollo d'accesso sostituisce la soglia e la connettività annulla le distanze. Questa visione, lungi dal cancellare la dimensione urbana, sembra in un certo senso portare a compimento la promessa modernista in ogni remoto angolo del pianeta, sembra realizzare l'utopia della città in tutta la sua pienezza.

Con questo articolo apriamo una sezione di Digimag che vuole avventurarsi nell'esplorazione della città digitale, ovvero di una complessa serie di aspetti che ricompongono una urbanistica della città dei dati. I dispositivi digitali, gli smart mobs, i sistemi di tracciamento, espandono voluttuosamente un innovativo complesso sistema nervoso della città. Lo spazio urbano è 'innervato' di dispositivi che rilevano comportamenti umani e li trasformano in dati. Questi dati si accumulano caoticamente secondo un processo di produzione ridondante e disomogeneo, che tende a costituire una metacittà di natura semiotica, incrementalmente più rilevante nel quadro dell'affermarsi della 'società dell'informazione'. Dati che a loro

volta influenzano l'agire dei corpi in maniera sostanziale.

La maniera di interagire, di posizionarsi all'interno del sistema sociale è fortemente rinnovata dall'esplosione dei nuovi dispositivi a disposizione dell'individuo. Il concetto stesso di spazio pubblico è rinnovato radicalmente dai telefoni cellulari e dai sistemi di sorveglianza. La possibilità di agire nell'anonimato, e secondo multiple identità, la mobilità esasperata, e la flessibilità del mercato, moltiplicano la possibilità di ciasciuno di noi di costruirsi delle personalità riconosciute a livello sociale, allo stesso tempo in cui si rinnovano e ridefiniscono i concetto di comunità e di località. Frammentazione, disorientamento e desiderio di ricomposizione contraddistinguono l'esperienza del cittadino globale.

Se l'urbanistica moderna è stata sostanzialmente il disegno della dislocazione delle forze produttive e della natura fisica dei rapporti di potere da cui tale produzione spaziale derivava, oggigiorno un salto paradigmatico ha trasformato il concetto stesso di produzione. Le città nell'era dell'economia simbolica producono principalmente valori slegati dall'esistenza di oggetti materiali, non più metafore di beni esistenti, ma prodotti di comportamenti sociali. I nodi simbolici, gli attrattori di un sistema reticolare dotato di una altissima fluidità, diventano il cuore in cui risiede il potenziale produttivo dell'organismo urbano. La produzione di immagine diventa il cuore della crescita della città. Il marketing urbano è momento essenziale di tale processo, in cui si costruisce un immagine seducente, una visione futura convincente, dal cui successo e capacità di attrarre capitali, creativi e consumatori dipenderà la realizzazione delle strutture materiali.

Da queste considerazioni prendiamo spunto per avventurarci, novelli flaneurs digitali, nella esplorazione delle rappresentazioni digitali urbane: dall'affinamento di strumenti di orientamento nel nuovo universo frammentato alla ricerca di mezzi per ricreare località a disposizione delle comunità insorgenti, dalla riappropriazione di tecnologie di rappresentazione di uso comunitario, alla difesa dai rischi totalitari prodotti dalla concentrazione di tali tecnologie nelle mani di corporations e istituzioni. Collaborative mapping ed interactive art, ICT e digital storytelling, esplorazioni psicogeografiche e hacktivism, sono nomi che inventano nuove pratiche di esplorazione dei territori virtuali.

Dal mondo della ricerca sociale alla produzione artistica, dall'attivismo politico alla ricerca di mercato, cresce l'urgenza manifesta di cartografare i territori a venire dell'universo digitale.

Internet Humor, Come Ripensare L'umorismo

Gigi Ghezzi

Se lo humor fosse volatile, lo respireremmo quasi in ogni ambiente umano. Si può dire lo stesso anche per lo spazio Internet? Due anni fa, Owen H. Lynch ha proposto uno studio sistematico sulla comunicazione umoristica (Humorous Communication: Finding a Place for Humor in Communication Research, Novembre 2002, Communication Theory). Partendo dallo stato dell'arte degli studi sull'umorismo, ha elaborato alcuni modelli di comunicazione umoristica che integravano i risultati delle discipline fino a quel momento coinvolte. Lo humor ha infatti una dimensione individuale e una sociale. La psicanalisi, la psicologia e gli studi di critica letteraria si occupano prevalentemente della prima dimensione, la sociologia, l'etnografia e l'antropologia della seconda. I risultati di queste ricerche mettono in evidenza diversi usi e funzioni della comunicazione umoristica: dalla volontà di imporre la propria personalità (superiorità) alla funzione di sollievo (barzellette su personaggi non esistiti), dalla reazione all'assurdità della vita ad un tentativo di rottura della monotonia quotidiana. Va segnalata per la sua originalità e fecondità di ricerca, l'interpretazione dell'umorismo di Freud in rapporto all'inconscio: secondo Freud lo humor avrebbe caratteri di somiglianza con il sogno perché come esso permetterebbe di far emergere idee proibite.

Tornando a noi, quali di queste funzioni soddisfa lo humor in Internet? A mio avviso tutte, con alcune peculiarità dovute alla potenza ricombinante del mezzo. Innanzitutto lo humor in Internet è contraddistinto sia da un carattere "identitario" (serve a consolidare e a circoscrivere un gruppo), sia da un carattere differenziante (serve a superare delle barriere sociali che solitamente sono etnografiche, nazionali e sessuali). In Internet troviamo sia diverse forme di resistenza classiche, come la satira o

innovative ed articolate o come le operazioni di RTMark, sia di rottura della monotonia quotidiana, ad esempio le presentazioni in power-point (spesso banali e fastidiose) che circolano in ogni ufficio tramite anelli di catene sempre più allungate.

Poiché lo humor è contraddistinto da un carattere di ubiquità, il mezzo Internet stesso non poteva sottrarsi a giochi riguardanti sia il suo linguaggio, sia le sue caratteristiche. Inoltre, come nelle dinamiche di relazioni di gruppo, lo humor ha svolto una funzione di accettazione del mezzo stesso. La popolarità di Internet è dovuta anche agli innumerevoli siti di barzellette o scherzi che popolano i discorsi delle persone oltre la vita davanti allo schermo. Dobbiamo aggiungere che, fedele al carattere intertestuale del mezzo, lo humor di Internet permette di creare comunità allargate di telespettatori e radioascoltatori che criticano programmi e personaggi televisivi che altrimenti passerebbero solo come modelli di successo e le cui critiche rimarrebbero nelle comunità più prossime dei telespettatori (famiglia, amici, associazioni locali).

Tuttavia esiste uno humor specifico di Internet. Come si afferma in Wikipedia, lo Internet-Humor sarebbe uno humor senza proprietario (al contrario dello humor in Internet appunto, quello di vignettisti, comici di professione o qualsiasi humor protetto da copyright). L'anonimato in Internet è una rivisitazione telematica dei livelli anonimi che, grazie però allo spirito collaborativo del medium, può crescere continuamente, in creatività, in ferocia (spesso suffragando stereotipi latenti e manifesti nella società)...ed efficacia, fino a quando non interverrano meccanismi regolatori legislativi simili a quelli applicati alla stampa.

Fishouse, La Web Art E I Committenti

Gianluca Del Gobbo

Dal 1999 ad oggi abbiamo visto grandi produzioni ricche di contenuti e arricchite da tecniche progettuali e realizzative che lasciavano sempre stupiti anche noi "intenditori". Ancora oggi è bello trovare nuove produzioni nel nostro perderci nella rete, ma perchè spesso progetti, secondo me, epocali hanno vissuto periodi anche lunghi di gloria ma che poi a distanza di 2-3 anni, eccetto rari casi, non hanno avuto un seguito, cito ad esempio Simian, Combine, come anche lo stesso Praystation.

Proviamo a capirene il perchè con uno dei protagonisti Alessandro Orlandi che con la sua Fishouse – www.fishouse.net forse ha trovato la soluzione:

Alessandro Orlandi: Diciamo che mi sento anche io, nel mio piccolo chiamato in causa. Negli anni passati si è avuta un'esplosione della web art, intesa come arte fine a se stessa che, come tutte le cose che bruciano in fretta... non è durata molto, questo a mio avviso per la mancanza di "interesse" da parte dell'arte stessa. Ho messo tra virgolette interesse perchè può avere un duplice significato: interesse artistico e/o interesse economico. Purtroppo ambedue questi aspetti non possono viaggiare in maniera disgiunta. Infatti per poter esprimere la propria arte in maniera profonda bisogna dedicare molto tempo alle sperimentazioni personali e finalizzarle in opere; per il caso web art, nella sua più pura espressione questo non è stato possibile. Mi piace pensare però, almeno questo vale nel mio caso, che le esperienze maturate nel corso degli anni di sperimentazione mi servano per fornire un servizio ai miei clienti. Fishouse sviuppa progetti dove la componente artistico/creativa ha una importanza basilare. Ha un approccio completamente diverso dalla comune web agency, questo perchè non mi sono mai sentito e non mi sentirò mai un web designer.

Gianluca Del Gobbo: Come descrivi Fishouse?

Orlandi: Fishouse è il primo caso di allucinazione consapevole e autoindotta che nasce per volontà di Alessandro Orlandi: lungo il tragitto di questo viaggio trascendentale nelle sue paure e speranze è riuscito a risucchiare nel vortice l'inconsapevole Matteo Giuricin. Nella realtà terrena dei fatti Fishouse è una struttura flessibile che si adatta alle esigenze di progetto coinvolgendo di volta in volta i professionisti di settore più indicati. No roles, no rules.

Del Gobbo: Quando per noi un progetto è "ok"?

Orlandi: Un progetto per Fishouse "funziona" quando tutti gli elementi che lo compongono vengono elaborati in maniera coinvolgente e fortemente creativa cercando di sviluppare, insieme al cliente, un concept che possa rappresentare al meglio l'azienda. Non esiste un progetto tipo per Fishouse ma esiste un cliente tipo il cliente esigente, che si fida e vuole avere il massimo.

Del Gobbo: La generale cresita culturale dell'utente medio permette ad alcune aziende lungimiranti di affidare la propria presenza in rete ad un'artista?

Orlandi: Non sta a me giudicare se sono un'artista, io mi ritengo un direttore creativo che lavora in ambito new media (almeno per il momento). Non esistono classificazioni a mio avviso, il mondo della comunicazione è contaminato e Fishouse è radioattiva!

Del Gobbo: Facci qualche esempio di produzioni che rappresentano per te delle produzioni artistiche pure sebbene legate a brand commerciali.

Orlandi: Boula Burton – www.boulaburton.com. Boula è il cane mascotte di Zanon & Partners. Abbiamo colto l'occasione di pubblicare 25 anni di loghi realizzati dall'agenzia per prendere e per prenderci in giro. Nel mondo della comunicazione dove tanti art director lavorano da cani, ecco a voi il primo cane che lavora da art director.

Zoogami – www.zoogami.net è la confusione creativa, è un website sperimentale con l'obiettivo di creare aspettativa, attenzione e interesse, in

maniera caotica, sul nuovo brand che nascerà. E' un progetto creativo completamente aperto a qualunque tipo di evoluzione.

Zanon & partners – www.zan-on.com è una società cui Fishouse fa riferimento per le produzioni in ambito pubblicitario off-line e di comunicazione aziendale. Abbiamo realizzato un portfolio con un impact originale che allo stesso tempo rispecchiasse la "storicità" dell'azienda e la forte vena creativa che l'ha sempre contraddistinta.

Del Gobbo: Cosa fanno le istituzioni?

Orlandi: Non credo nelle istituzioni e non credo, ne desidero che facciano nulla per me.

Del Gobbo: Quale futuro per la web_art?

Orlandi: Io il futuro della web art l'ho già trovato. La differenza è come quella tra un designer ed un artista puro. Purtroppo esiste il concetto, che per altro sta cambiando, che il designer, producendo in serie la propria opera, non è da considerarsi artista. Il designer è a mio avviso un artista completo che sa mediare la propria arte con concetti di produzione in serie e usabilità. Quindi io metto a disposizione la mia visione di un brand ad un committente, e solitamente, quello che ne risulta è un approccio che talvolta può coincidere con la web art, ma che nella maggior aprte dei casi è comunque di intrattenimento. Vi lascio con una domanda: "Quale è la differenza tra Boula Burton e Zoogami e quella che viene considerata webart oggi?".

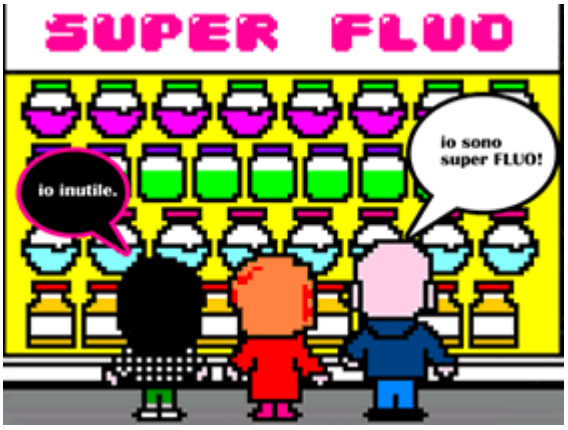
Deliriouniversale.com, Il Sito Dei Sogni

Gianluca Del Gobbo

Deliriouniversale.com, difficile anche affibbiargli l'etichetta di web arte, forse è semplicemente il sito che ognuno di noi vorrebbe poter avere. Nasce a Roma, da un gruppo di persone che ruotano intorno ai tre fedelissimi Nikky, DrDoom e Chiba ma nessuno si puo sentire escluso a priori, anche chi non lo conosce. Deliriouniversale.com ha tutte le caratteristiche necessarie che dovrebbe possedere un sito ideale, la possibilità di agguingere contenuti, di dare informazioni, di far vedere cosa si fa e cosa piace, di offrire servizi, di far nascere contatti, di creare una community, ma soprattutto toglie al concetto sito internet tutto quello che non piace a nessuno fare.

Deliriouniversale infatti non ha bisogno di organizzare i contenuti e soprattutto di riorganizzarli quando nascono idee nuove, non ha bisogno di rifiniture, di definizione di standard, non bisogna ricordarsi che font si deve usare, che colori, che lingua, che dimensione hanno le immagini, che cosa si puo scrivere su un blog e cosa no. L'utente non è escluso dal "vorrei ma non posso" che colpisce noi possessori di siti internet, Deliriouniversale è il sito in cui tutti vorrebbero perdersi se ne avessero il tempo ma questo tempo prima o poi si trova…

Diifficile spiegare cosa contiene Deliriouniversale.com, soprattutto considerando che quello di si parlo in ambito webart e web design è sempre immediatamente visibile da chi naviga semplicemente un sito o un progetto sul web. Entrare in Deliriouniversale.com è come entrare nella vita? Casa? Corpo? Cuore? Blog, progetti, appunti, ospiti, idee ma anche produzioni, ovviamente superflue talmente superflue, che hanno dato vita anche a un vero e proprio progetto, www.superfluo.biz.



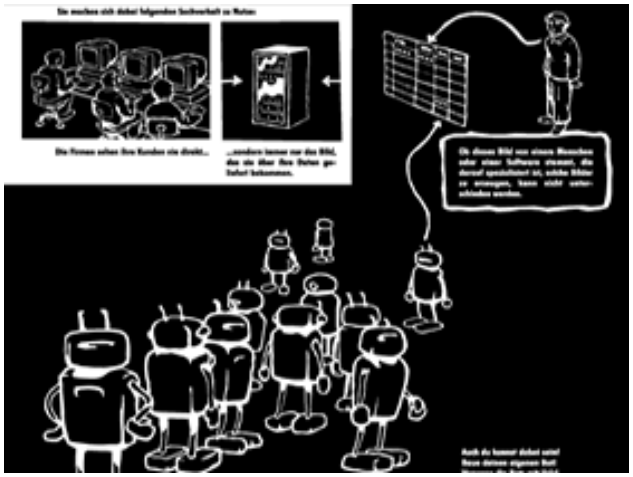
Tantissimi sono i progetti presenti in questo sito: Curiosity Kill The Cat, Papapoll, Qsushi, Kenzo, Mikki, LoveLab, Bond, Elettrotarokkati, Real Prayer, Otto Mondo, Scontent Manager, Satana, Power Puff Girls, Da dove DGT, Sangre Natale, Ecco i nostri neuroni, Hello Nikki, Ciccio Dj, Bithces Country, Train Spotting, solo per cirne alcuni.

Poi ci sono le cose di Chiba incredibili e geniali alcune volte troppo semplici per essere comprate ma impossibili da essere pensate per le nostre affaticate menti contorte. Come non voler possedere un Merdanello o una Conserva di Chiba per riempire un po i nostri frigo vuoti. Non si può fare a meno di intrecciarsi nella vita di Jemma Temp, dal suo blog si scopre l'anima di DU che alcune volte vorremmo fosse la nostra, altre assolutamente no.

Più difficile scovare DrDoom, ma lui c'è sempre, pigro ma non abbastanza per non sfogare la sua personalità su DU e per dire no alle idee della family. Sì perche è lui che sta nella stanza dei bottoni. Tanti sono i progetti quindi e non tutti vivono di solo web, ma cambia poco. Feste, mostre, vjset, attivismo, workshop, lotta nel fango, supermercati, teatro, discariche, riciclaggio, installazioni…eppure, noi, non vorremmo mai avere un sito cosi.

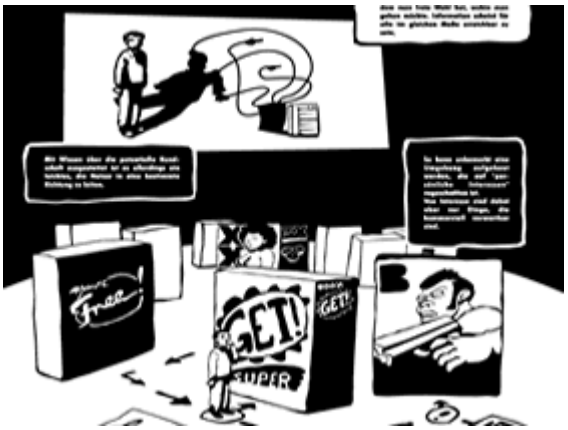
Machines Will Eat Itself!

Tatiana Bazzichelli



Presente al festival Transmediale, il progetto Superbot.tk realizzato dal tedesco Franz Alken (Lipsia), porta direttamente, senza mezzi termini, all'attuale tematica della privacy e del controllo operato dalle multinazionali nel campo della giocosità virtuale. Ma nello stesso tempo il progetto va sicuramente oltre, dato che non rappresenta una semplice piattaforma in cui costruire il proprio avatar, come tanti progetti colonna sonora degli anni novanta.

Superbot.tk si propone di ridurre metodicamente l'importanza del collezionamento di dati personali da parte delle companies, rispondendo direttamente con gli stessi mezzi. Infatti, offre la possibilità di creare un proprio "bot" (robot virtuale) con tanto di dati personali, abitudini, preferenze commerciali, interessi e account e-mail; questa azione, dà vita a un software che comincia a viaggiare nel net, collezionando informazioni e dati e lasciandoli a sua volta, lavorando sui cookies e su altri piccoli elementi di "spionaggio" che fanno meno sicura la nostra permanenza online.
Naturalmente i dati rilevati dai sistemi di monitoraggio dei siti commerciali non sono propri di un individuo, ma del bot ingannatorio, parte di una comunità di che ha oggi raggiunto il numero di 2217 entità virtuali.



Si può tranquillamente entrarne a fare parte costruendo il proprio avatar animati dall'idea "Let others be subversive for you!". Naturalmente le creature di Superbot.tk sono state programmate per cercare permanentemente occasioni per

“essere notate” e dare la prova della loro presenza nei database delle companies. Nel proprio account e-mail che può essere creato, i ricordi di viaggio sono ovviamente le quantità di spam che il piccolo bot riesce a catalizzare, facendo per una volta lavorare le multinazionali per noi. L’ultima apparizione di Superbot.tk è stata al Systemstörungen, organizzato dall’Edith Russ Haus für Medienkunst, ad Oldenburg dal 24.09.04 al 09.01.05, evento basato sull’idea che anche i più sicuri sistemi non sono intoccabili e sulle possibilità creative della loro “distruzione”, attarverso la sperimentazione artistica.

Prossimo evento che ha come tema centrale i bots è il festival ArtBots, organizzato annualmente per “i robot di talento” (è detto infatti The Robot Talent Show). L’edizione precedente è stata a New York, mentre quest’anno si svolgerà a Dublino dal 15 al 17 luglio. Nel sito si trova il call for work e si accettano progetti fino al 1 aprile. Organizzato da Douglas Repetto (Columbia University Computer Music Center), Michael John Gorman (The Ark), and Marie Redmond (Trinity College Computer Science), ArtBots è un’art exhibition sulla robotic art e sull’arte di costruire robot. Questi, nel numero di 20, possono dimostrare il loro “talento” durante l’evento che prevede una premiazione con Awards.

---

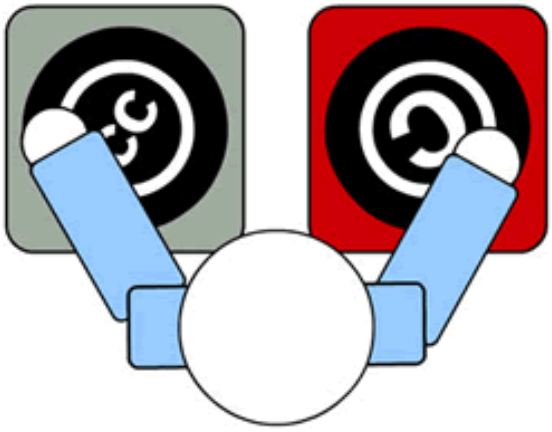
www.superbot.tk

www.artbots.org/2005/

www.oldenburg.de/edith-russ-haus/english/system.html

Creative Commons

Maria Molinari



Far circolare idee, trasmettere sapere e conoscenza, donare cultura. Ecco cosa chiedono autori e artisti stanchi di subire le imposizioni del mercato e le restrizioni del diritto d'autore, nonchè attivisti politici e sociali desiderosi di promuovere nuove forme di partecipazione. A partire da novembre 2004 e durante tutte le festività natalizie c'è chi infatti ha denunciato con forza ma pacificamente il caro prezzi della conoscenza protestando contro il copyright e la SIAE. San Precario, vestito da Babbo Natale, ha distribuito gratuitamente in varie parti d'Italia libri in formato digitale o fotocopiati, DVD e CD svincolati dalla SIAE, masterizzati, persino scaricati da internet.*

Che la cultura debba essere libera e che libera debba essere la conoscenza è stato ribadito anche in rete da chi però alle proteste preferisce le proposte. Pare che riscuotano meno critiche e più consensi. Stiamo parlando, in particolare, di due iniziative, Scarichiamoli! (www.creativecommons.it/main.php?page=scarichiamoli) e Libera Cultura, Libera Conoscenza (www.liberacultura.it), collegate entrambe alla Comunità e alle licenze Creative Commons [CC].
Share what you want, keep what you want. Condividi quello che vuoi, tieni per te ciò che vuoi. Questa è la filosofia delle licenze CC in base alle quali gli autori di opere dell'ingegno rinunciano all'esercizio esclusivo di alcuni diritti, mentre i fruitori delle stesse godono di maggiori libertà. Rilasciate in USA nel Dicembre 2002 dall'omonimo organismo no profit fondato e diretto da Lawrence Lessig, autore di "Cultura Libera",** in Italia sono state lanciate ufficialmente il 16 dicembre scorso grazie all'operato di iCommons Italy e delle Affiliate Institutions Italiane. Durante la presentazione, ai promotori è stato chiesto di collaborare alla stesura di un disegno di legge basato sul principio che "ciò che è finanziato con

denaro pubblico deve essere di dominio pubblico".

Di qui una proposta e un appello di CC: realizzare un portale finanziato dallo stato che valorizzi e diffonda l'arte, la cultura, il sapere di pubblico dominio e la cui parola d'ordine sia appunto "Scarichiamoli!", coinvolgere in questa iniziativa istituzioni, associazioni, fondazioni, università e "gruppi della cultura e della condivisione del sapere, affinché tutti insieme si lavori al nuovo ambizioso e per molti versi esaltante progett"o. Le opere di dominio pubblico, quelle che cioè possono essere riprodotte, sono tantissime e basterebbe poco per metterle a disposizione di tutti su Internet. Mentre c'è chi ancora progetta di farlo e attende risposte istituzionali, su www.liberacultura.it, che ha avviato il progetto "Libera Cultura, Libera Conoscenza", è possibile scaricare legalmente alcuni volumi rilasciati sotto licenze libere e già .

pubblicati in formato cartaceo da Stampa Alternativa. Lo scopo è dare vita ad una vera e propria collana online composta da "materiale italiano inedito, testi di editori e provenienza diversa, traduzioni di testi stranieri già diffusi con licenze analoghe", ma anche fornire notizie e aggiornamenti continui su simili iniziative a livello globale. Il futuro pare che stia andando davvero "Oltre la grande ©", lungo il "sentiero di mezzo", un'espressione attribuita alle licenze CC da Scientific American di febbraio,**** e che secondo la tradizione buddhista – divertente ricordarlo è uno stato di pace assoluta, di completa libertà da posizioni estreme; soprattutto, "conduce all'abbandono di tutte le visioni errate".

* News CopyDown: 28.12.04 – copydown2.inventati.org

** Il testo è disponibile online in lingua originale a questo indirizzo: cyberlaw-temp.stanford.edu/freeculture.pdf

*** "I diritti esclusivi relativi ad un'opera dell'ingegno si estinguano nel momento in cui l'opera viene prodotta/riprodotta grazie ad un finanziamento pubblico"; "un'opera è da considerarsi prodotta/riprodotta grazie ad un finanziamento pubblico se in assenza dell'apporto dell'amministrazione non sia possibile produrla o riprodurla".

www.creativecommons.it/main.php?page=scarichiamoli

**** Scientific American: www.sciam.com

www.liberacultura.it – news 6 febbraio 2005.

I.k.u, L'erotic Blade Runner

Tatiana Bazzichelli

Il film sperimentale giapponese I.K.U. diretto da Shu Lea Cheang, media artist e film-maker nata a Taiwan (ora di passaggio a Berlino), è stato realizzato nel 2000 e prodotto dalla Uplink Co. di Tokyo. I.K.U è stato premiato al Sundance Film Festival dello stesso anno ed è stato proiettato in molte occasioni, come all'evento City of Women nel settembre-ottobre 2004 nella città di Ljubljana.

Dalla visione di I.K.U. si è subito proiettati in una realtà nipponico-erotico-visionaria che ricorda le atmosfere di Blade Runner di Ridley Scott, ma che le trasporta in un universo psichedelico liquido in cui le protagoniste sono sette avatar-eroine. Queste, chiamate I.K.U. Coders, sono delle replicanti reyko agenti della GENOM Corporation. Il film inizia dove Blade Runner finisce, all'interno di un ascensore in cui la prima donna reyko scatena il suo piacere. A differenza del film di Scott, qui non c'è amore, ma solo sesso, frase che accompagna parecchie scene del SF-movie ("it wasn't love, it was sex").

Come gran parte dei film porno, la trama è molto semplice e immediata: la GENOM Corporation sta immettendo nel mercato dei chip che trasmettono dati erotici agli utilizzatori, che possono raggiungere intense forme di piacere senza alcun contatto fisico, accedendo a livello neuronale all'I.K.U. Server attraverso un Net Glass Phone. Per collezionare i biodata necessari a riempire la memoria dei chip, la Corporation produce sette donne-avatar, che insaziabili di piacere, agiscono come

dei virus nei corpi delle persone con cui hanno rapporti e ne catturano emozioni da rivendere. Le donne reyko possono mutare conformazione a seconda delle preferenze e desideri di chiunque, siano essi uomini, donne o transgender.

I.K.U.è un film prodotto per la internet generation, che si interroga sulla possibilità di un futuro in cui anche la fruizione del piacere sarà governata da grandi multinazionali e in cui gli uomini perderanno l'abitudine del contatto fisico. Dalla visione del film, altamente immersivo e catturante, si ha la sensazione di navigare in rete, per le atmosfere liquide in cui si viene immessi e per la continua presenza di suoni elettronici e schermate fluorescenti. Il film è stato girato con una semplice videocamera e trattato al computer per realizzare gli effetti digitali, con un forte carattere sperimentale e amatoriale. Al di là della trama fantascientifica, la caratteristica interessante di I.K.U. sta proprio nel suo essere un porno-movie, ma pensato da una donna non unicamente per soddisfare il piacere di una "categoria maschile" che nella realtà poco esiste.

Nel film trovano spazio donne, uomini, esseri fluidi e ibridi, per una magica overdose di piacere spesso poco realistica che non vuole vittimizzare nessuno di essi. Ogni sequenza è come un frammento di digital art, i personaggi sembrano essere usciti da un libro di comics. Il film è stato mostrato al Sundance Film Festival e in più di altri venti festival internazionali, raggiungendo l'appellativo di essere un "Pussy point of view", mostrando la pornografia attraverso gli occhi di una donna. Il film è un valido esempio di come la donna può affermare il proprio punto di vista non lottando oppositivamente contro un potere cristallizzante, contribuendo a realizzare nuovi dualismi, ma entrando direttamente nel sistema di produzione tecnologica per inserirvi il chaos dall'interno.

---

www.i-k-u.com
www.cityofwomen-a.si

Link index

Wimp…e Il Desktop Da' Spettacolo

http://www.wimp.ru

http://www.easylife.org/desktop

Gamescenes, La Software Art A Torino

http://martinlechevallier.free.fr/

Gilgamesh, Bastian Arler
Bill Viola Esplora Le Nostre Passioni
Giappone E World Pop, Yoshio Machida

http://www.amorfon.com

http://www.risonanza-magnetica.com/label.php?id=097

To Reboot, Far Ripartire Il Sistema

http://www.reboot.fm/

Recensioni, David Sylvian / Agf_delay / Apparat

http://www.agfdelay.com/%20

http://www.poemproducer.com

http://www.agfproducktion.com/

http://www.shitkatapult.com%20

http://www.apparat.net%20

http://www.giannanannini.com

Adventures In Acid Land
Tatiana, Manipolatore Di Immagini
Ape 5 E Micky Ry
ˆvrec, Nuove Produzioni Audiovisive
Luca Tanzini, Musica@colori

http://www.media.unisi.it/liberarte/musacv.html

http://www.media.unisi.it/liberarte/rccv.html%22

http://www.media.unisi.it/liberarte/randomcinema.html

http://www.media.unisi.it/liberarte/lavacv.html

http://www.cabernetvoltaire.it/

http://www.ecoteca.org/

Massimo Banzi, Tra Ironia E Narrazione

http://www.potemkin.org

Steve Mann, Incubo O Realta' Futura?
Le Trasmutazioni Digitali Dei Limiteazero

http://www.manovich.net/

http://www.limiteazero.com/

Paci Dalo', Italia Anno Zero
Il Tecnoteatro Abita A Cascina

http://www.zonegemma.org

http://www.verdegiac.org

http://www.eutopie.net

http://www.ezln.org

Free-form Fabrication

http://www.apri-rapid.it/%20

Digital City (digital Flaneur)
Internet Humor, Come Ripensare L'umorismo
Fishouse, La Web Art E I Committenti
Deliriouniversale.com, Il Sito Dei Sogni
Machines Will Eat Itself!

http://www.superbot.tk

http://www.artbots.org/2005/

http://www.oldenburg.de/edith-russ-haus/english/system.html

Creative Commons
I.k.u, L'erotic Blade Runner

http://www.i-k-u.com

http://www.cityofwomen-a.si